

特别感谢
敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球

电子游戏

1996

典藏本

电子游戏软件大全






人盯人画面
和对手一对一进行争球。你如果是进攻的话，要防止球被夺走；你如果是防守的话，要从对手里夺球。
一对一的决逐
可以表示两队到现在的比分状况。而且可以检验比赛的前半场还是后半场及比赛所剩时间。特别是在进行比赛时，要注意所剩的时间。
得分表示
要注意剩余的时间！
在得到球时的状况和使用决招时的不同状况，会有相应画面的变化！
投篮画面
选手从哪儿投球，可以有好几种的投篮选择！！只要比对手多投入一个球，就可以取得胜利！！
投篮机会
速攻画面
在带球中，按A键，就可以换成速攻状态，向对方的篮网飞速前进！！在进行速攻的同时，要注意选手的体力。
快速进攻
你的球队的状态如何？
球队的状态
这个状态情况表示仪是用来表示球队的具体状况！随着其使用招数不同，表示仪也在上下移动变化。当表示仪全满时表示球队全体状态为最佳时期！！在最佳时期时，无论是人盯人，还是投篮所有的攻击的有效率都提高了！！在这个时期要多投篮，取得更大的胜利！！
MAX
MIN


シュートフェイク
SLAM DUNK
手強いディフェンスが相手なら、ちょっとウラをかいてみようぜ!!
ディフェンスのリズムを乱し相手を突破する!!
是让对手以为自己要去投篮的假动作！在对手被骗、失去平衡时，带球突破！！一口气逼近终点！
翔阳直传的假动作！！
可以使用投篮假动作的选手
绝招
在运球时，请别使用！
按钮


用＋键防止过人
不要给对手移动的空隙
在人盯人时，用A键可以把对手的球抢来。用＋键防止对方过人
在一对一的对战中抢球
人盯人
在人盯人时，技术水平较高的选手较有利。
由选手不同，在人盯人时决定着能否夺得到球。请选择技术高的选手。
防止对方得分，给自己创造机会！！
阻止传球和投篮
对方的传球与投篮要尽早防止！并不仅仅为了防止对方得分，也可以为己方创造反击机会。
篮板球是胜负的关键！！
如果能够抢到篮板球的话，会为己方提供攻击的机会！！
防止投篮
是投篮的话，要努力防守，决不可让对手轻易得分！
防止传球
在对方传球的一瞬间防守！也要防守对方的进攻！


SLAM DUNK
カットイン&ロングシュート
ディフェンスを引き離してのシュートだから、決まりやすいんだ!!
守りを突破したらアウトサイドからシュート!!
从人盯人，用运球穿过敌人防守，在敌人追至前投篮！！是善于运球选手的绝招！！
三分投篮
可以使用切入与远投的选手
绝招
在3P线附近使用一下！
人盯人画面
按键


一套以劉備爲主軸的三國戰略RPG
三國英雄傳
藉由一場場精心佈置的戰鬥，
深刻雋永的描繪三國波詭雲譎的情勢。
劉備能帶領部屬開創三國鼎立的新局面嗎？
這一切將操之在你！



the Best
斗神传!
光明与黑暗的战斗……
BATTLE ARENA TOSHINDEN
闘神伝2 plus
并不仅仅是累加，是一个更加刺激的新纪元的战斗
新采用的内容
□新操作系统的追加，可以选择G（防守键）
□与记忆卡相对应，通过追加时间袭击，游戏内容更丰富
□与人物变化相对应，用等级来表示其攻击力量
□用攻击力表示，可以更好享受攻略研究的乐趣


最悍的格鬥極品
TOUGH GUY
格鬥悍將
Tough Guy, are you?!
賀
本產品榮獲
第三屆多媒體
King Title
銅袋獎
任誰也別想在格頓的舞台上撒野！
雲的超必殺一金剛羅漢
強悍的史坦，將女殺手打得毫無招架之力！
千萬別小看女流之輩，這一擊就是警告！


NEO·GEO
只关于灵魂数字的故事
新登场
在图画标签上有特别标志的独创图案
主人公有6人，就是说有90组以上的配对组合。敌人、妖怪、事件的组合也都在200种以上。在等着你的是超过4000个画面的超巨大领域。
侍魂游戏的第一部分以莱奥CD版登场
侍魂的真相，以一更部大的游戏集于读者见面。“真说侍魂武士烈传”先以“邪天降临之章”“妖花恸哭之章”为主出版了莱奥CD版!之后还要依次塞格版和游戏版，都将具有各自出场特点。
真説 侍魂 武士道烈伝
画面中的照片，仍为开发中的图片。
★计算机联网中莱奥最新情报

滑鐵盧戰役

WATERLOO

世紀大決戰

歷史會不會因你而讓拿破崙逃過一劫

1、模擬真實歷史的世紀大戰分別有6個戰場模組，22個戰地任務
2、擬真45度斜角3D戰略地圖
3、提供640x480精緻畫面，最高可達1024x768超高解析度
4、以Win3.1/Win95作遊戲平台
5、支援網路並可透過MODEM連線對戰

陣地移動



保衛防禦





集中火力



轉進作戰







短兵 相接




春秋爭霸傳2
問鼎天下





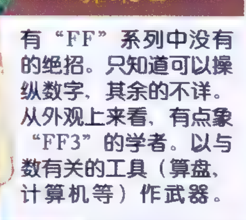


发行日	9月27日	CD数	2张
发行单位	SEGA	双打否	1人用
开发单位	SEGA 莱特公司	对应周边机器等	穿梭鼠标
价格(不含税)	6800日元 (限定版8800日元)	后备存储器	90玩的数据
种类	冒 险 游 戏	继续等	无
对象年龄	全 部 年 龄	现在开发状况	100%

有更多的绝招，意味着其能力使用的无限可能性。



↑晃动剑，猛力一斩！



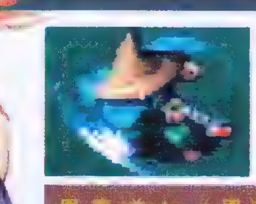


算术士

有“FF”系列中没有的绝招。只知道可以操纵数字，其余的不详。从外观上来看，有点象“FF3”的学者。以与数有关的工具（算盘、计算机等）作武器。

见习武士

是作为雇佣兵加入到战斗中的人物，从水平1的见习武士开始加入战斗。这种见习武士与“FF5”中的“斯平”相似。这是说，越到最后越强。





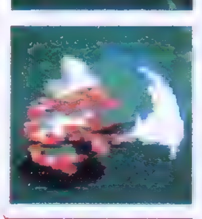


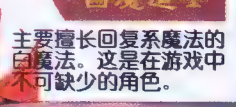
黑魔道士（男）

与“FF”系列中一样，主要擅长攻击魔法——黑魔法。图片中男女不同，游戏中也是有性别不同。

黑魔道士（女）



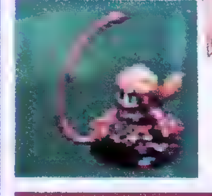




白魔道士

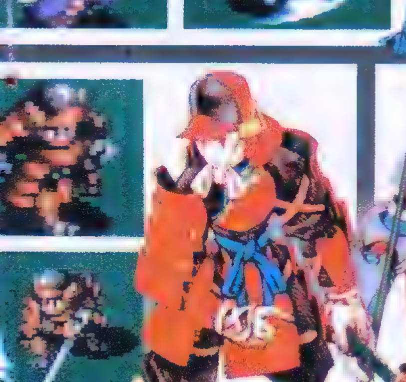
主要擅长回复系魔法的白魔法。这是在游戏中不可缺少的角色。





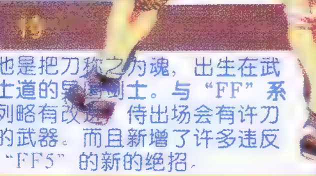
舞女

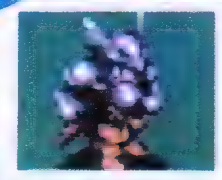
与在“FF5”中出场的形象完全不同。跳着妖异的舞蹈会带来各种效果。



侍

也是把刀称之为魂，出生在武士道的异国剑士。与“FF”系列略有改进，侍出场会有许刀的武器。而且新增了许多违反“FF5”的新的绝招。





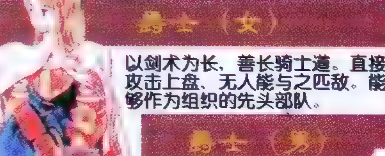


龙骑士

与“FF”系列中的跳跃攻击相同。这次用SLG取代了RPG。其动作将更加精彩逼真。







骑士（女）

以剑术为长，善长骑士道。直接攻击上盘，无人能与之匹敌。能够作为组织的先头部队。

骑士（男）







奇妙的奈特世界!



不想玩一下吗?

在各个岛上有奈特·皮安的蛋，要使劲撞。撞破之后，中间会出现新的奈特·皮安。



一定要去打破奈特·皮安的蛋!

两个奈特·皮安碰一下，会下一个蛋。这时，不要犹豫，冲上去把蛋打烂。只要用力就可以了! 奈特·皮安会不断增加的!

奈特·皮安与奈特·梅安的混血是梅皮安，有许多这样的画面



奈特·梅安撞上奈特·皮安时…

当用力去撞奈特梅安时，如果不小心撞到了奈特皮安的话，会产生一种新的生物叫梅皮安。梅皮安越多的话，奈特世界会更加热闹的。





一定要把奈特·梅安全部地，完全地打倒。

[illegible]



把聪明人……
恶之元凶
在克拉利斯与艾力奥德神的帮助下，离聪明人相隔只有一步了，正在这时，我不小心被囚禁塔给囚禁起来了，你要飞到这个天空来救我，一定要来哟!



到现为所有隐蔽的敌人全都被证明是确实存在的！！敌人叫做“神罗组织”，是一个支配着世界能源与政治体系的大企业。这一次我们来查一下主人公们与神罗的关系及这个事件的最初目的。

游　戏
SQUARE
发行日／96年12预定发行
机种／PLAY STATION
种类／RPG
价格／2张一套5800日元

以前归属“死士”的孤独剑士

格兰特

过去曾归属过神罗的精锐部队“死士”。后来脱离神罗，一个人流浪。现在加入了阿巴兰奇联盟，与神罗作战，其原因或许正是他离开神罗的原因吧！

神罗



终于，动了真格的了！"最后的魔幻"最新情报的大特集！
用心爱的机械枪去把敌人击溃
反神罗组织阿巴兰奇联盟
所以
不能相信！
他们都是热血汉与领袖人物
为保卫星球与弱者而战的热血汉
巴雷特
以其强大的身体与力量组织了阿巴兰奇联盟、对神罗的情况如此了解，是以前和他打过什么交道吗？
长着一双神秘眼睛的谜一样的卖花女
艾丽斯
本来她是一个和母亲住在斯拉姆、靠卖花为生的少女，可与战争没有什么关系的她，为什么和格兰特一起加入到反神罗的斗争中去了呢？
我爱花！
擅长魔法！
勇于反抗的他们3人
有多少取胜把握呢!?


不要太臭屁，有種跟我玩玩！
灌籃金剛
10

"TOBAL"

猛者战士们

"托巴鲁"已经可以发展到这种境界了！

"托巴鲁"的挑战是要更多地发挥人物的真实感。

如图所示、想要把画面看起来十分华丽是挺简单的。但要保持360度自由空间不能只靠改变背景。于是采用了高保真、多视角、保持最大限度立体感与实像感，于是使人物速度提高了几倍。

图1

HQポリゴン

美

グラフィック

粗

遅 スピード 速

"TOBAL"ゲームポリゴン

豪姆 奥拉姆斯 艾朋 丘吉伍

洛林卡兹 依鲁格加 玛丽依勃斯卡亚 菲布鲁斯

台，共介绍7个舞台

② VS对打方式

……的吸引力就在于两人对打——艾丘吉伍与格林卡兹的青年对打、依鲁格加与奥拉姆斯的异星人重量级战等，与朋友们一起分享吧！而且美少女格斗家艾朋与玛丽等女主人公的决战也非常精彩。

嗅！超级托巴鲁勇士！



联赛方式 ①

行星托巴鲁的皇帝主持的宇宙第一流的斗技会"托巴鲁第一勇士大会"。操纵者只要逐个击败计算机操纵的挑战者，战至斗技会的最后，就可以获得无敌格斗家的"超级托巴鲁勇士"的称号。

"托巴鲁"的3种方式选择

以VJ上，可以尽早得到有关游戏方式选择的信息。读过这个之后，就可以了解"托巴鲁"是一种什么样的游戏。

'96电子游戏典藏本

王 丰 编

新疆大学出版社

目　　录

最新 PLAY STATION 游戏特集

精品广场

软件知识

自己玩电击

电玩家评游戏

时尚游戏比较

电击市场最新信息

本刊特别推荐

彩色版

边界战士

从平面到三维视觉！深入敌人内部作战！超级临场感的新战斗！

术法的效果鲜丽！

请仔细观察一下，你现在手里的图画，首先，看一下位置，敌人在内，我方在外半包围。如果敌人的数量和当时的情况一变，或角度一变，就是另一种感受。主人公从正面看↘

↓当施法术时，击倒敌人之前，有一长串的连环画面。一个动作，效果十分逼真。

↘一有观看的角度，就可以更好地欣赏攻击中的行动。另外，也要注意法术和攻击的效果。这张照片采用立法设计，展示了许多用平面无法展示的东西。法术所涉及的具体空间，如同发生在眼前，色彩多样，可以表现各种法术的微妙差别！

→闪闪发光且有透明感。

用三维视点展开的新的战斗！

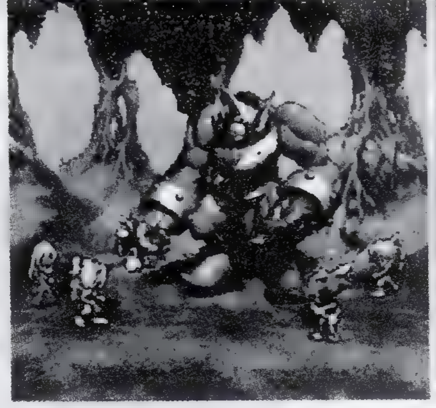
5人战士的新战斗

‘边界战士’系列，是自己在右侧，敌人在左侧的平面战斗。这次的‘边界战士’完全是一种新的战斗。如图所示，视点变成三维，敌我位置也变了。

而且，战士的5人，可以根据条件不同，选择不同的程序，而且可以连发法术，有很强的战略性。



↓参加战斗有5个人，可以替换吗？

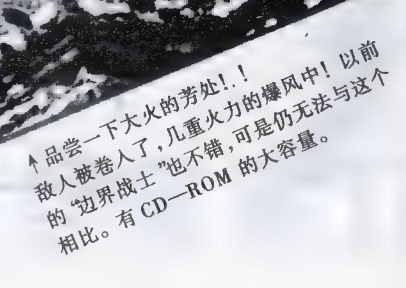




自《电子游戏1995典藏本》问世以后，深受读者喜爱。经过几个月的筹备，我们又推出了《96典藏本》，本集将为您介绍更多、更好、更新的游戏。

炮弹爆炸!

↓一个主人公在放法术时，其余人有行动吗？从画面，无法看到，所以要进行变更。

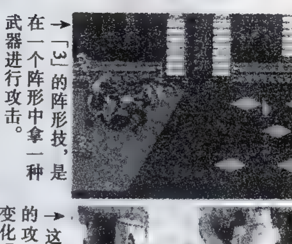


↑品尝一下大火的芳处!！敌人被卷人了，几重火力的爆风中！以前的"边界战士"也不错，可是仍无法与这个相比。有CD—ROM的大容量。

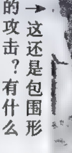
战斗程序如何?

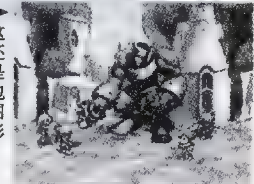
①阵形和阵形技

在"边界战士2"中登场的人物，按其排列顺序不同，会在战斗中得到不同效果。例如，快速直线型会先发制人。本次也有这个。"边界战士3"的阵形扳究竟如何?



→「3」的阵形技，是在一个阵形中拿一种武器进行攻击。

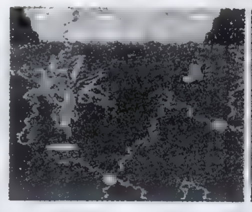


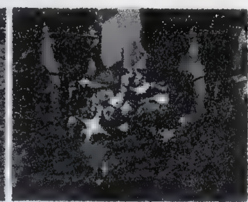


→这还是包围形的攻击？有什么变化吗？

②术法和合成术

"边界战士"的特征之一，就是术法的种类丰富。具体的属还未确定，一般为地、风、水、火、土五种原素，而且，"边界战士2"中受欢迎的术法也会登场。2种以上的，还可生成更强法术。

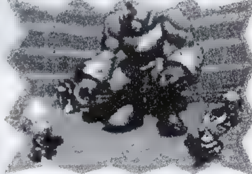




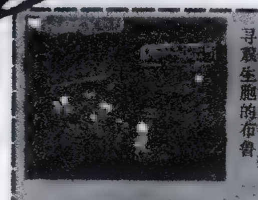
←现在系列中还未见过的新法术的登场。(左边的照片是『边界战士2』)

③发光系统

这次的"边界战术，仍使用了"发光系统"，发光时，头上仍会有圆电球。可敌人的术法，和己方的术法有什么差别，还是未知数…



↑注意左下布鲁的头上，在发光？尽管能量不大…



←到各地旅行，搜寻寂生胞的布鲁

●"电击特报"中的"边界战士"的魅力。

魅力

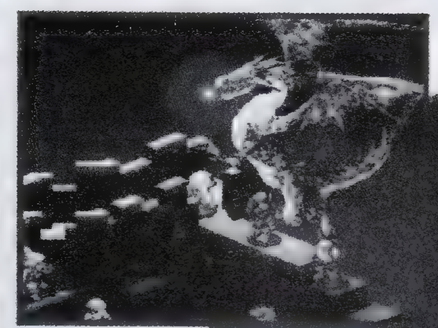
由操纵者自由操纵道路。会被主人公及朋友间的友谊所感动。这是纯硬派PRG"边界战士"系列的作品本色。"边界战士F"的特征是主人公各人问题不同，展开和结尾都各不相同。操纵者的感觉一定会随人物不同而感觉也在变化。而最令人感动的是人物间的真情……

电击特报



最终的魔幻

种类	SPRG
制造	斯奎而
发行日	明年春天
价格	未定
对应 国内武器	未定



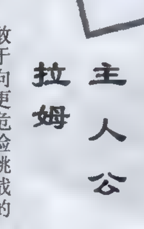
始动

又一个最终魔幻者

欧拜利亚

女主人公

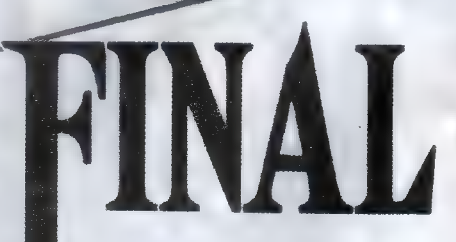
眼神中总带有忧郁的美少女



主人公

拉姆

敢于向更危险挑战的年轻战士





SQUARE SPECIAL



鲍姆

科幻小说的情节十分惊险!?更说明斯奈奈公司向更大挑战的信心！！

大鸟巧克和实习战士

一定情节，惊险的科幻故事！

FANTASY TACTICS™

最终的魔幻

最终的魔幻

EVENT & BATTLE

事件与战斗

“最终魔幻”的特技用三维表现出来，所以可以看到各种场合的出现及效果，事件的紧张，战斗的激烈，更添游戏的刺激。其中，最激烈的是攻击魔法的效果。从这一次的画面可以看出，以原来的 SLG 中更有现场感。

您难道不想尝试一下吗？

事件

“FFT”不仅是单纯的 SLG，是一个重视故事性的游戏。所以事件十分丰富，而且是三维效果，如有会话场面，有人叫出在街中的主人公的名字，然后有老人出来告诉他消息。这种三维效果移动的十分逼真。

騎士ディリータ
「ラムザ、剣をすてろッ！
今ならまだ間に合うッ！

ラムザ
「わからないんだ！
ディリータ、きみにはわからないッ！

那最强的魔法！

在三维出场！



陨石爆裂!!

战斗

战斗最大由 16 人 × 16 人规模形式进行。参加者从群体中选择 5,6 人作为予定。比起原来的 SLG 的配置,RPG 的战斗更惊险。这样,即使 SLG 玩的不好的人,也可以大现身手了。

当然这儿也使用了三维视觉效果,当看到龙骑士从战列后方进攻龙时,在建筑物内突然返回时,礼堂效果绝对一流。顺便说一下,在以前的不可能的“超时空战斗”也可以了?

斗士和法力

JOB & ABILITY

斗士和法力

会逐渐引起你的兴趣!!

FFT的由来是英文"科幻小说"骑士、侍、白魔道士等斗士，及跳跃、二刀流、白魔法等法术，是深受大家喜欢的。

在FFT中，这些斗士和法力可以随便组合，而且方案可以改动。所以，使用回复魔法的骑士，可以跳跃攻击的侍，可以组合成为自己喜爱的类型，而且，有20种以上的斗士，有400种以上的法术，再一组合，威力无比！

骑士

是以剑术见长，重视骑士道的有名斗士，充实的装备可以有较高防御力，通常被称为"集体之盾"。在FF系列中，他们可以变形，现在这次会如何呢？如图片所示，这次游戏中，男女都有。他们能力是否有差别，还不太知道。



←骑士男



→骑士女



黑魔道士

是攻击系魔法"黑魔法"的擅长者。体质比较弱，只能用一些基本，较轻的防具，所以防御力和实际攻击力比较低。可一旦用殒石作为笔头的魔力形成，其攻击力在战士系士之上。如果修习了所有的魔力，就可以转到战士系，我们可以期待以后他会成为魔法，实战全能的万能斗士！



↓黑魔道士 男　↓黑魔道士 女



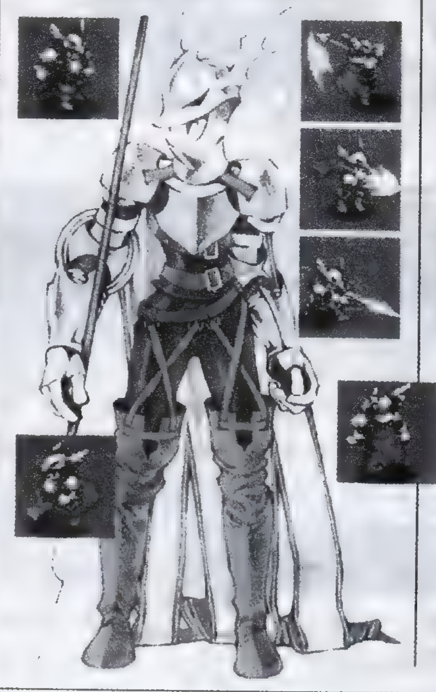
白魔道士

是以“卡阿路”,“卡阿路拉”为首的回复系魔法“白魔法”的擅长者,尽管和黑魔道士一样不擅长实战,可在保卫集体上的作用十分显著。其基本力是回复力,可对于不死的妖怪来说,可以发挥出比战士和黑魔道士高的攻击力。



龙骑士

是一种可以突然升高向敌人发动突然袭击的FF系列熟悉的斗士。是在有高低差、建筑物等障碍物等地区作战能力的人物。而且,龙骑士的武器是枪,他的作战范围要比骑士和侍要广。



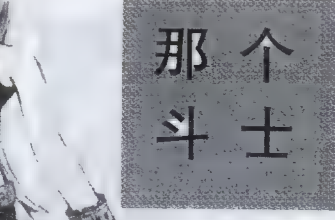
侍

把刀称作灵魂,是出生在有武士道的异国,身体比骑士要弱,可身体灵巧,剑术高超,足以弥补其不足,而且不用防御,两手都装上武器“二刀流”其攻击力在众多的战士系中为一流的。只有侍也有这装备,也是他受欢迎的原因之一。

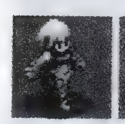


舞女

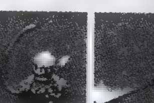
会用特殊法力“舞”,带来各种不可思议效果的斗士。对战斗十分在行,可她也使操纵者耳目一新。而且FFT,也十分重视故事情节,除了打斗之外,还安排了这样一些娱乐节目!?可“舞女”中间会有男性吗?











那个斗士

本文中有20种以上的斗士,这次介绍的只是一部分。其他的,还有“实习战士”,“算术士”,和许多个性战士。当然还有这幅图的召唤兽者巴哈!

●电击特报介绍的最终的魔幻魅力

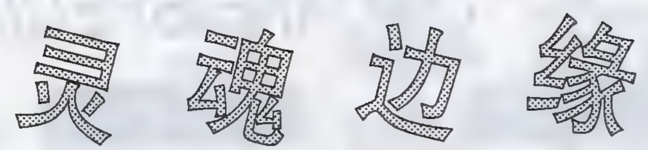
魅力



←只注意自己的人物设计

“FFT,的内容,就是另一个科幻故事”。把斗士系列又进化一步,结果会怎样?“FFV Ⅱ”会带给你不同感受,

对于熟悉的人,对于FF系列的会有一定了解,可“FFT”的故事具体如何,我暂且保密!再会!



PS 版画面、终于公开！

SOUL EDGE

和拱面版"铁拳"系列相同，可作为系列 11。是想移入一些更高水平的作品。这次见到 PS 版的图片，大有体会，下面介绍一下，这个游戏系列，再品味一下各主人公的容颜！

快看，成人三维兵器格场面！

"灵魂边缘"中的人物，各人武器不同。操作方法如下，(横斩)、△(竖斩)、◎(踢)、(防守)四个键。和"铁拳"不太一样。体力表下有一个武器的耐久度表。自己挡别的人攻击，或别人挡住了自己的攻击，它都会一点点地减少，直到为 0，武器就被毁坏了。(尽管空手也能打。)

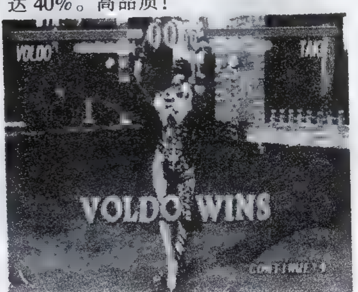
PS 版有 5 种系流，拱型；时间型团体打架型、VS 型生存型。当然设计的 CG 型也在进行。而且纳姆可连接器和小说本也同时发行，使人急不可耐！

灵魂边缘			
种类	3D 格斗类型	价格	未定
生产者	纳姆可	对应周边机器	记忆卡（一张）1－2P 可以纳姆可连接器的对应
发行日	96 年发行		





↑剑划出美丽的轨迹，而且开发度达 40%。高品质！

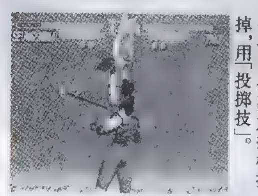


↑有信息或胜利者名单表示时，和以前一样。发行日将近了。

PS 版，拥有更精练的程序，所以才作成了“灵魂边缘”2 代！

投掷技　攻击手段不仅仅是武器

人物都有武器，可没有必要所有攻击都依赖武器。可以用脚，还可以在接近时使用投掷技。如果对方害怕，只防守的话，靠近后，再把他摔倒。



←孙米拉决定把枪扔掉，用「投掷技」。



←索非亚的「投掷技」。

称　动　在环形时攻防最激烈

+键、▽▽，▽△按过之后，可以移动画面向前，向后。由于可以和对手不在一个轴线上，可以从空中搏击，而且在环形时，可以把敌人击飞而取得胜利。



←运气好的话，可以从后面这么攻。



←当把她击飞时，再攻击会不利的。

防守反击　抓住对方空隙，进行反击的高技术

对于对手的上段攻击，只进行防止，当感到有攻击时，立即按下防止键，可以不受伤害。(当然，只要避过眼前就可以了。)如果要反击的话，可以把速度慢的武器打出。当然，这对熟练的人也不容易。要在瞬间看破敌人的招数，考虑好反击用的武器的方向、速度、立即打出。

而且，有一个防守反击系统。在对方攻击前一瞬，按下防守键和目的前进键，在对方攻击向后一拉时，松开手。在“Ⅰ”上，难以操作。“Ⅱ”上基本比较容易了。





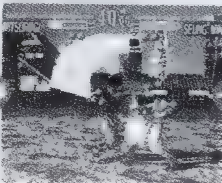


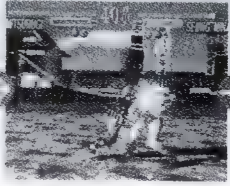


灵魂边缘　造成大伤害的连续攻击

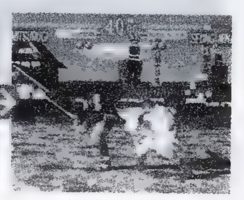
与“铁拳”的 10 连击大体相同，由人物不同，而有所改变。而且在几个打法，断续反复上也比较相同。即使在中途受到阻挡，输入特定指令，可以继续再打，只是如果剑已经坏了，或表上已经快为 0 了，输入指令也不行。











为寻找传说的剑"灵魂边界"，而进行不断征战的勇士们！

←被竹林环绕，妖怪封住的战斗着2人的斗剑。本来是雪的地板，现在还没完成，所以暂成这样。

在战国时出生，被称为"鬼神"的剑豪，使用日本刀（1P方二是藤、2P方二木神）作为武器，作战的天赋古碎流的手法。他知道有了枪炮之后，剑技不再通用，所以为了寻求传说的剑"灵魂边界"而远渡重洋。他能否完成愿望呢？

孤狼剑士

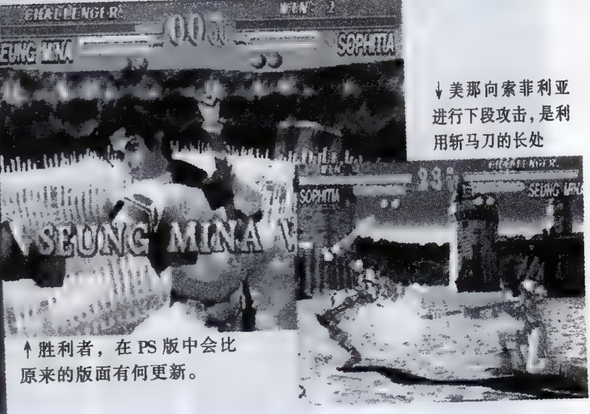
御剑平四郎

一刀入棍娘 成美那

别以为是个小姑娘就可以随便欺负，她会随时痛打你一顿！

她使用从先祖传来的斩马刀。由于在严格的武斗之家生长，所以尽管才16岁，她的斩马刀的用法已经超过了父亲。由于祖国——韩国被日本侵略；所以为了寻求救国之剑"灵魂边界"，而踏上征途。





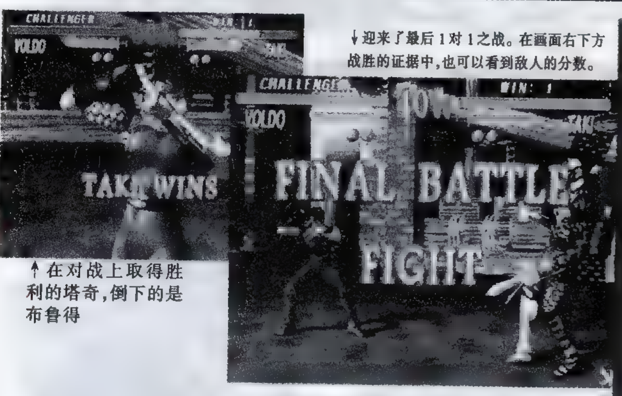
↓美那向索菲利亚进行下段攻击，是利用斩马刀的长处

↑胜利者，在PS版中会比原来的版面有何更新。

有可能使用“Ver Ⅱ”中的头目和隐藏人物

PS版和拱形版的Ⅱ一样，最初使用10名人物。连海赋的“高傲的贵族”塞鲁帕莱丝和“乱世英雄”黄星京也会被挑战。



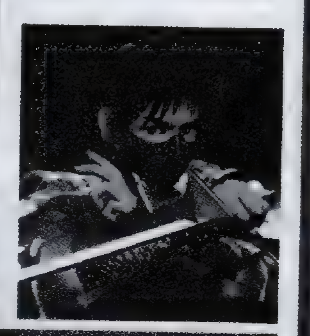


↑在对战上取得胜利的塔奇，倒下的是布鲁得

↓迎来了最后1对1之战。在画面右下方战胜的证据中，也可以看到敌人的分数。

‘忍世一族’的塔奇开始了追求魔剑的旅行！

父母与兄弟早逝，塔奇由忍者托奇养大。她天生具有灵力，一边打退威胁人类的鬼怪，一边在全国漫游。武器叫裂鬼丸，是贯注自己灵力锻造的日本刀。可不知为什么裂鬼丸开始与某种东西共鸣。也许是魔剑‘灵魂边界’的影响吧！



夜之猎人 塔 奇

愤怒的处刑人 李 龙

使用两边开刃的刀的处刑人。

为了消灭倭寇和探找“灵魂边界”东渡日本。和千百惠相爱了。可千百惠被流浪的放浪剑士杀害了。于是他成为一个杀害剑士的“处刑人”。





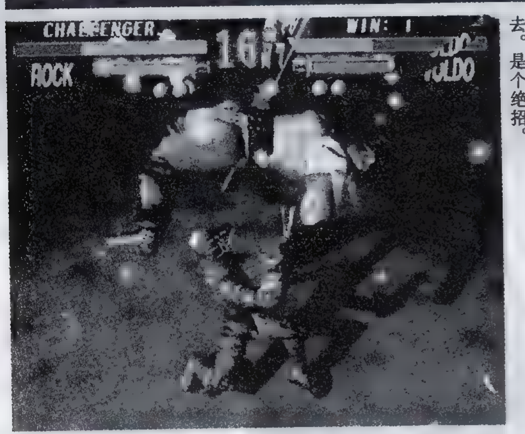
←当美那的绝技：成式扬身，伐采仪击中李时。从画面重放可以看出。李这回输了。

人物的颜色全部为四色



在〔I〕中，只使用了两色。〔II〕里全部用四色，当然 PS 版中也用了四色。如图所示，有 2 组对手时，各别准备 3 两种不同配色。





←布鲁德使出绝招，把敌人狠狠地摔了出去。是个绝招。

非常有个性的布鲁德使用三刃刀。

布鲁奇是一个武器商人，为了寻找秘剑“灵魂边界”与布鲁德等人开始旅行。可是祖国意大利卷入了战争，资产被没收，陷入了半狂状态。几年后，布鲁奇死后，布鲁德仍在找剑。



最后的狂人 布鲁德

爱与哀的女神

索菲利亚·阿莱克桑道鲁

由女神阿纳泰和甲神阿莱斯保护下的 18 岁的斗女。

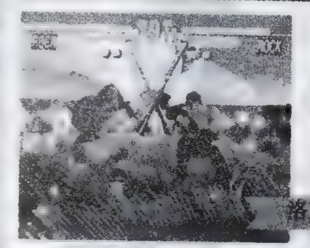
索菲利亚是个面包房人家的女儿，一天她听“锻冶之神”海帕斯托斯的托付，叫她去“找出邪恶之剑，并毁了它。”心肠挺好的她在海帕斯托斯的神殿中取得了最高武器，开始等找魔剑。



↓洛克被索菲利亚击飞了。

→索菲利亚不断向美那发动攻击。

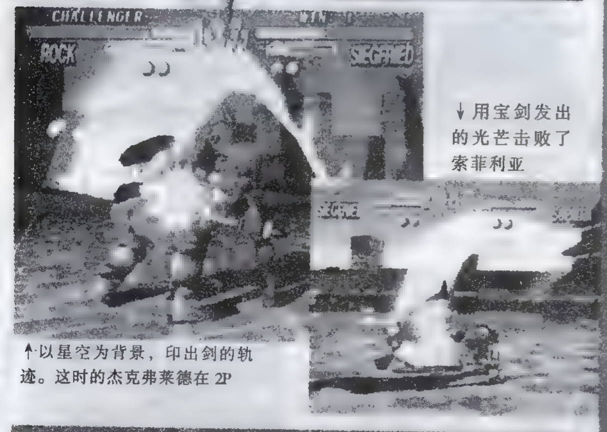






两手操纵的剑，可以有任意速度作为盗贼集团的首领杰克弗莱德，错打他父亲率领的骑士队打败了。为了尝罪，打败敌人，出去寻找无敌之剑。





↓用宝剑发出的光芒击败了索菲利亚

↑以星空为背景，印出剑的轨迹。这时的杰克弗莱德在2P

幼小的黑道首领 杰克弗莱德

爆走斗士 洛克

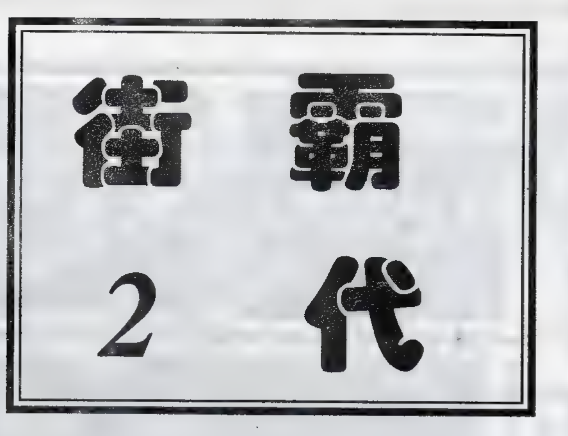
英国出身，但已被美国同化。

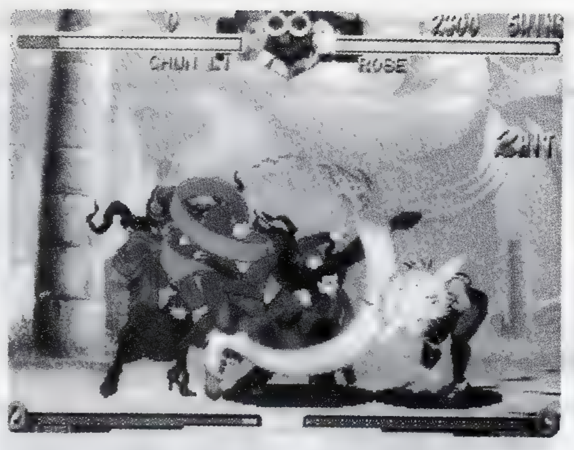
洛克小时随做古董生意的父亲游玩，可由于父亲得到了“灵魂边界”而被海贼袭击，他也被流放。现在开始为过去而战斗。





←洛克的巨斧，威力无穷，可速度太慢是其致命弱点。

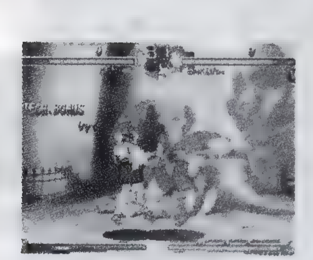


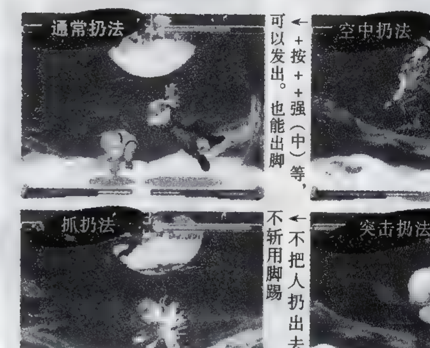


开始用"街霸2"的系统吧！

首先介绍一下扔入和被扔，总的分有右边4种。即使对方有护身也可以出击。

如果被施以通常的扔法或空中扔法，可以同时使用突击扔法，减少伤害，而且会减少血分的流失，如果被抓扔时，只要连击+键和按钮也可减少损害。

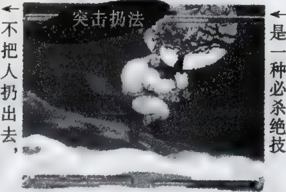




←+按++强（中）等，可以发出。也能出脚

←只有一部分人才能用这方法扔空中敌人

←不把人扔出去，不斩用脚踢



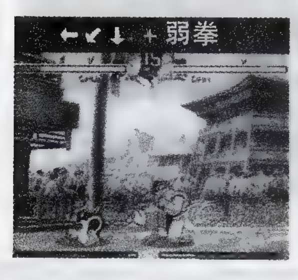
←是一种必杀绝技

在移动距离上，可以使用快速回避减轻损伤！

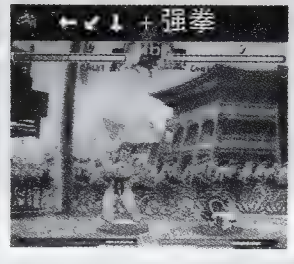
当被必杀攻击中时，在落地时按"←↙↓+等"，就可以避免被伤害。在以前也有这功能，但在〔2〕中更充实，而且可调节移动距离，在下面的图片中，当就用蹲挡住了强踢。强拳时，在原地；中拳时，稍微前进；强拳时，前进后立即跳起来进攻。只是对扔法等绝技没有效果。



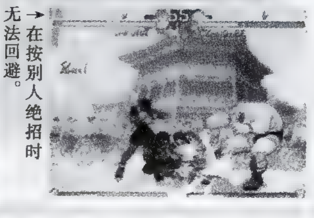
←在空中扔法之后，还是有效果







→在按别人绝招时无法回避。

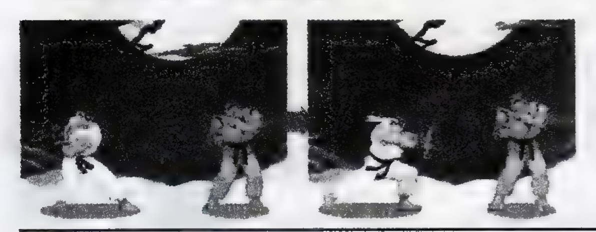


即使隐藏的绝技也叫他们再现出来!

刘　假发波 ↓↓→＋选择键

作为一种发波动拳的假象。画面没什么变化，由于没有突发，所以有空超对方跳起时，发动升龙拳。

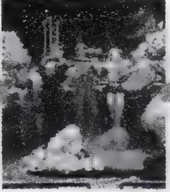
而且，即使打中对方也没事。



健　前倒 ↓↓→＋选择键

向前倒之后，可向后方跃起，一旦倒下之后，空隙较大，可以躲避别人的进攻。

这也和刘一样，攻击力为 0


达鲁西 空中挑发 在空中按选择键

在空中条用瑜迦术，慢慢下降之后。没有攻击力，而且下降中，无法出招，容易受伤。所以在容易受到别人攻击时一般不要用这种技术。

不容易进行反击。



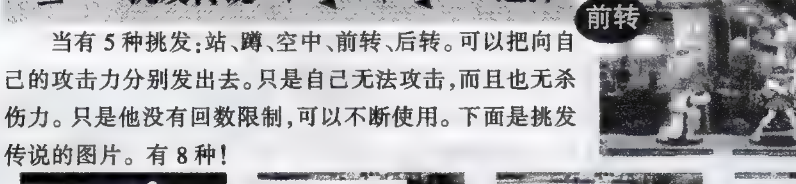
游迦　按←＋强拳 不放

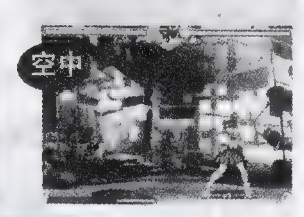
如图片所示，手刀向下击出时，大约有一秒时间，在实战中作用不大，攻击力比只按一下“←＋弱拳”要大，而且能喊出声音——“游迦”。

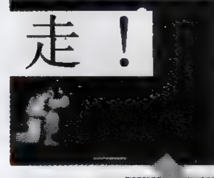


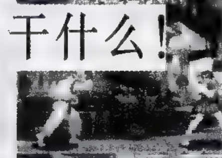

当　挑发传说 ↓↘→↓↘→＋选择

当有 5 种挑发：站、蹲、空中、前转、后转。可以把向自己的攻击力分别发出去。只是自己无法攻击，而且也无杀伤力。只是他没有回数限制，可以不断使用。下面是挑发传说的图片。有 8 种！







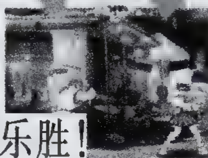


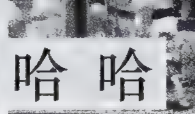


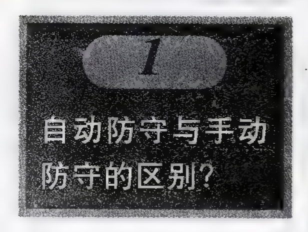






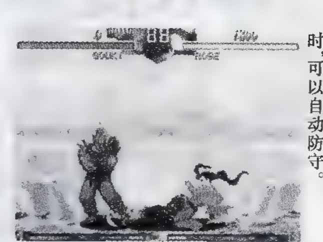






●如名所示，含义为自动挡住攻击

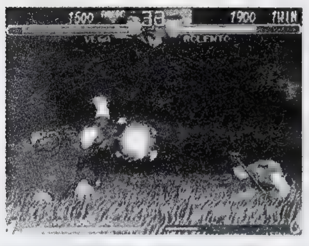
当有自动防守系统时，不用把＋键向后退，也可以防御。可以一心攻战，可是，自动防守不是万能的，当你想进行进攻，或在空中时，就得受伤，而且对投掷技无效。



←在己方可以移动时，可以自动防守。

●超级组合指数只有水平 1

手动时，可达水平了，而自动只有水平 1。尽管也能使用一些自组拳，可能力只有如此；而且也有受限制的次数！

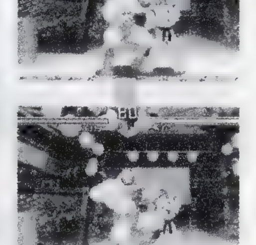


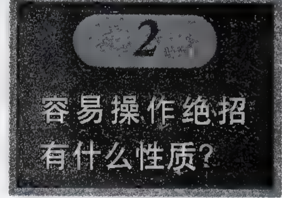


↑而且水平上也比手动要慢。图上是发拳动作。

●即使不用复杂的操作，也可以使绝招

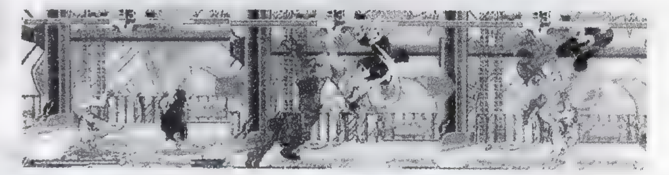
在自动防守时，弱拳＋弱脚、中拳＋中脚，强拳＋强脚，等 2 个扭一起摁就可能出绝招。所以对初学者没有什么经验的人也可以打出真空波动拳转化为波动拳，等之类绝招。





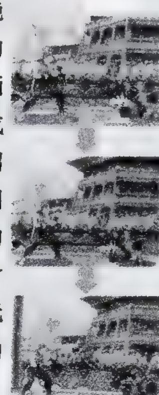
●绝招发出时，画面有这种变化！

最显著的一点是画面没有转暗，或许是因为本身性能有信心，而给对方造成混乱。



●几乎没有无敌时间

不用简易绝招，而发出绝招的话，变化时间（画面变暗瞬间）会成为无敌。简易绝招时也有无敌时间可是不大。右边的图片，就是使在对手攻击时使用无敌而反被打败的例子。



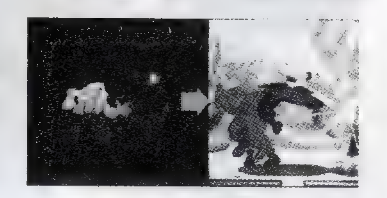
●容易防守

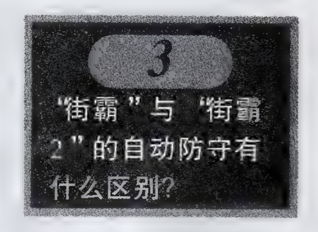
绝招在空中不可以防守，而简易绝招却可以，把 2 个键同时按，操作便利，可信赖度却不高。图片是健的绝招异龙裂破，即使想防也防不了。



使用简易自动防守，也可以发出好绝招

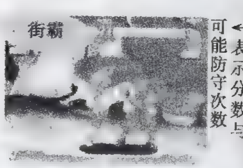
不要以为用自动防守就发不出绝招。实际上也可以发出与手动防守相同的绝招。(只要操作正确。)放心去操作吧！



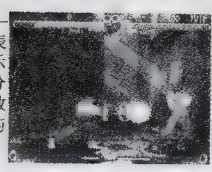


●自动的防守没有回数限制

"街霸"的自动防守有次数限制，"街霸 2"则没有，所以不用看体力表上的"防守回数"，可安心使用。



←表示分数与可能防守次数

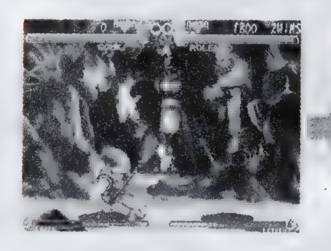


←无限制。且体力计颜色也变了

●即使蹲下，也被跃起攻击了吗？……

当自已蹲下时，即使双方来踢，也有自动防守。本来在被踢时，只能用站立防御，可能大家会不太习惯。但在操作时不用刻意去理会这个。

同样，对于中段攻击（如刘的锁骨割）也可以在蹲时防御。而且站立时，也可抵御别人的扫膛腿。





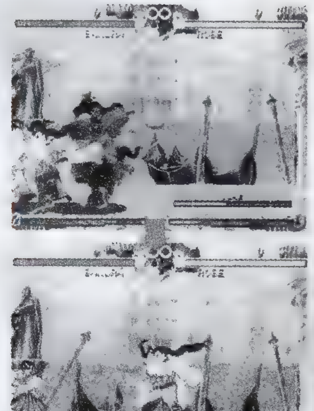
"街霸"是这样！

下面是在对方的跳跃攻击时，蹲得太过分时的图片。要注意到在把 + 键向下按，当受到跳跃攻击时，要立刻进行站立防守！所以在玩得感觉时，还是"街霸 2"过瘾。



●在防守通常攻击时

在"街霸 2"上，没有自动的防守系统的目数限制，这是令人高兴的事，可是也有不利点，就是在防守通常时，体力也会减少。即使改成手动防守也一样。而且由于防守，会被一点点逼到画面的端面。尤其是在防守特别组合绝招时，更为不利。当被击中时，体力会不断下降！只是，在体力为 0 时，也不会被通常技打死。在防守必杀技时要特别注意这一点。





↑尽管"街霸"防守通常技时，可不受伤…

●在防守必杀技时

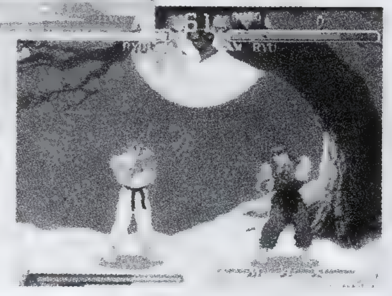
即使用手动阶对手必杀技，也会使体力受损，而用自动防守，受损率会增大的，对方绝招越厉害，受损就越多，所以尽量不要防守。(尽管刚起来时，又容易被打倒)

所以，从远距离抵挡波动拳等飞行器具，不是良策，要采取跳跃或无敌时间进行保护。或已方也发行飞行器具保护。当然距离相近时，要小心。因为如果随意动的话，会给对方以攻击的时机。所以此时，只有进行防守。



↑在"街霸"中，手动防守与自动防守的刘在防守 10 发波动拳时，体力减少一样。

→而在"街霸 2"中，则由于方式不同，自动防守时体力消耗较大。

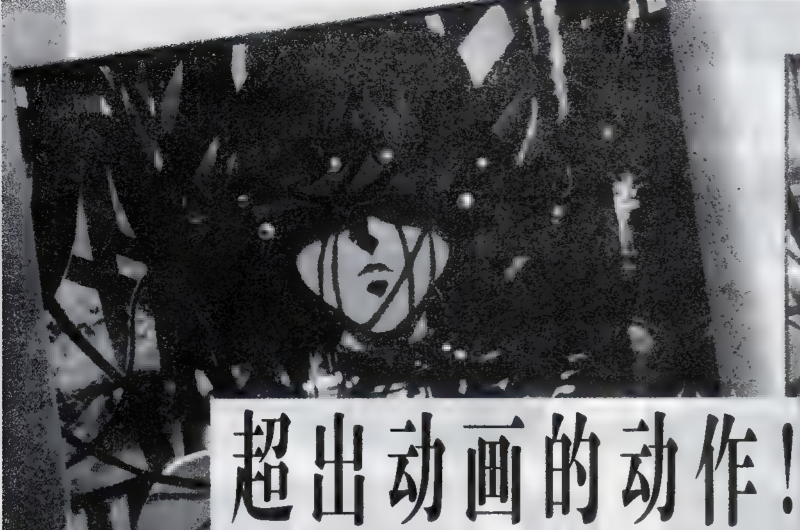


攻壳机动队

正在成为话题的"攻壳机动队～GHOST in the shell，追求2D、3D的融合，其最尖端技术采用逼真影视效果。这次通过打斗场面、敌人的最新情报的公开，会有一种新感受！

采用3D化，忠实于原作！

快去找电击独有的连环照片！





鲜丽的开放性视觉感受的新画面

超出动画的动作！

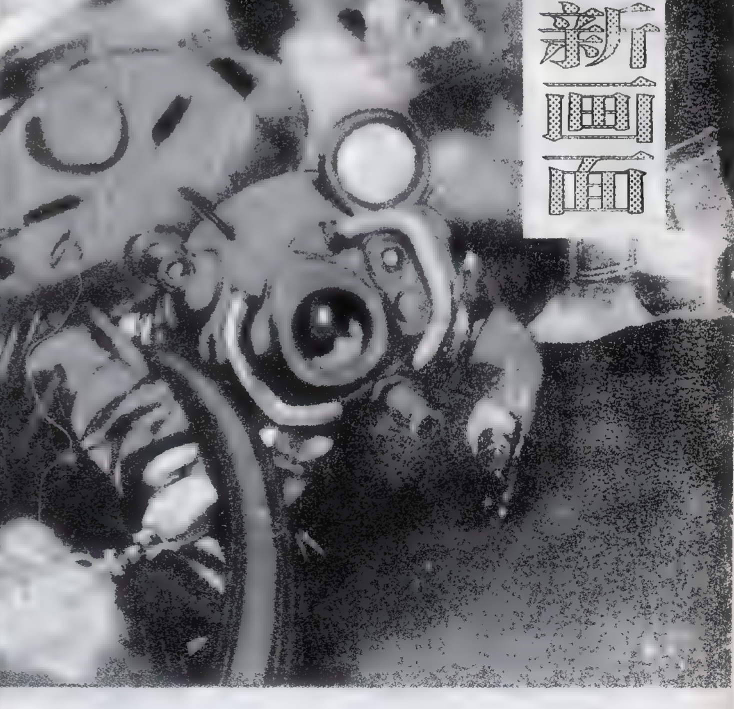
这些美丽的画面背景和机器人，都用了3DCG处理。人物都采用了数字动画。在爆炸时的效果上，也采用了二者的合并。3DCG和数字动画在影视界合用并不奇怪。而作为游戏，则令人惊叹不已。而且这种完成度还只有80%，另外还要做色彩等调整。

攻壳机动队
GHOST in the SHELL

类型	3D・ACT・STG	价格	未定
制造	SCE	对应周边机器	未定
发行日	预定在年末		

秀逸的迪奇





激战场面多彩化

日常人们交流的场所在“攻壳机动队”上成为战场。设计复杂的市街作为战场，这在游戏中还是首次。

地下停车场

在微暗中，在能够看见停车线的地下停车场中，既宽广，又不太高，你会怎么作战吗？

→被水泥与铁板包围的气氛



↑搬运车辆的叉车也被设计在内。

地下通路

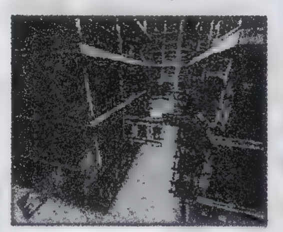
既不宽又不高的地下通路，可供隐藏的地方很少，会有什么敌人……这是你施展自身的好地方，快去查一下吧。



↑←昏暗的地方，难于发现敌人。搜叟敌人是最重要的

市街地

看来象是香港的街市，有各种各样的看板，它们会对自己作战有利，还是不利呢？请拭目以待。

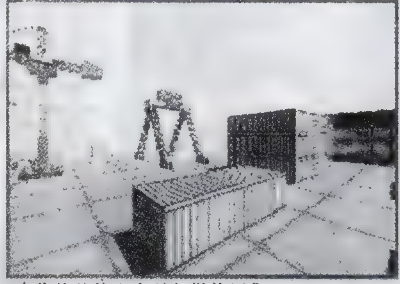




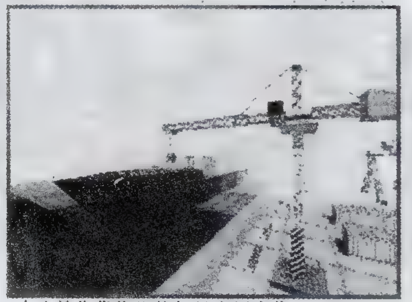
↑←这是由操纵者可以搭乘的小车。在原作中可以用绳子滑落到墙壁上，（在市街地的楼上）还有这种功能吗？

港口

是停泊船的港口，不知是否可以登上甲板。只有几个集装箱和启重机。



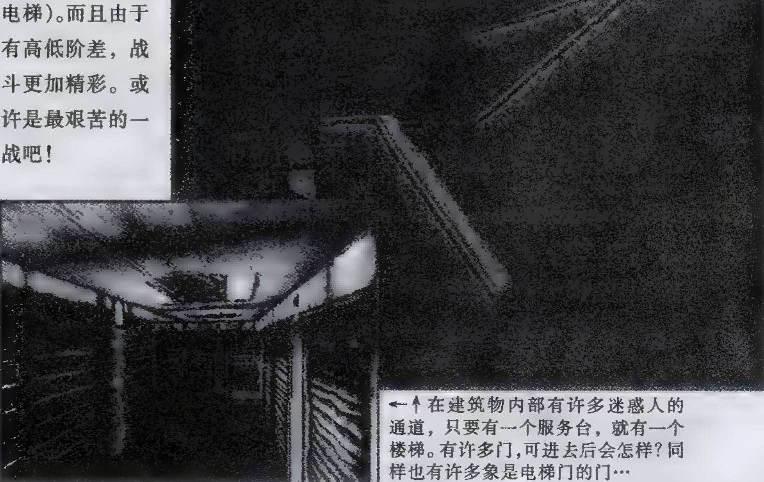
↑作战的核心在于怎样使用集装箱和起重机和障碍物…



↑这艘作货物船的船只也用来作为打斗场所。

建筑物内部

可以随便到上层或下层（有电梯）。而且由于有高低阶差，战斗更加精彩。或许是最艰苦的一战吧！



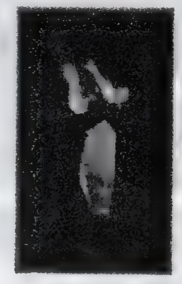
←↑在建筑物内部有许多迷惑人的通道，只要有一个服务台，就有一个楼梯。有许多门，可进去后会怎样？同样也有许多象是电梯门的门…

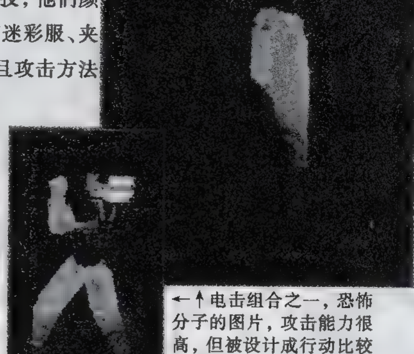
介绍一下有威胁的敌人

会有各种各样的敌人采用各种武器进攻。这儿只介绍其中一部分,另外还有象青蛙的脸,跳跃攻击的敌人,和象战车似的敌人也会登场。人物全部是原作者士郎正宗氏设计,动作田“EXACT”制作,保证精彩。

恐怖分子

组织名称叫作“人类解放战线”。反对一切关于人体改造和机械化的高科技,他们颜色、服装也各异、有迷彩服、夹克,也有背心。而且攻击方法也因人而异。





←↑电击组合之一,恐怖分子的图片,攻击能力很高,但被设计成行动比较迟钝的人…

战神!

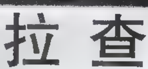
←可在背部搭乘拉查。不停地移动,进行炮击

阿拉克纳

→动作敏捷,出拳较快,善于近距离格斗



←↓是一种电击组合“拉查1”(导道攻击型)和“2”(机械枪型)。两机都不能移动,但头可转动。

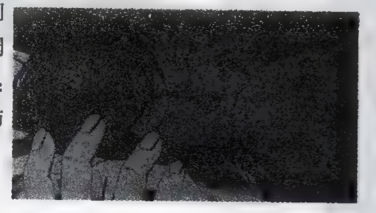


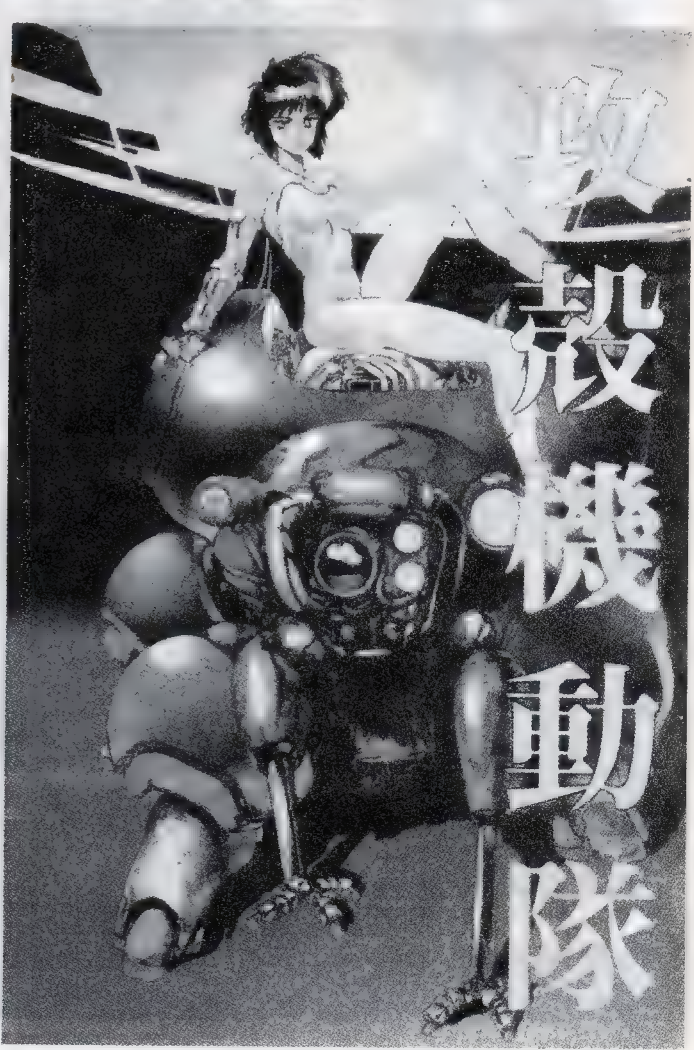


拉 查

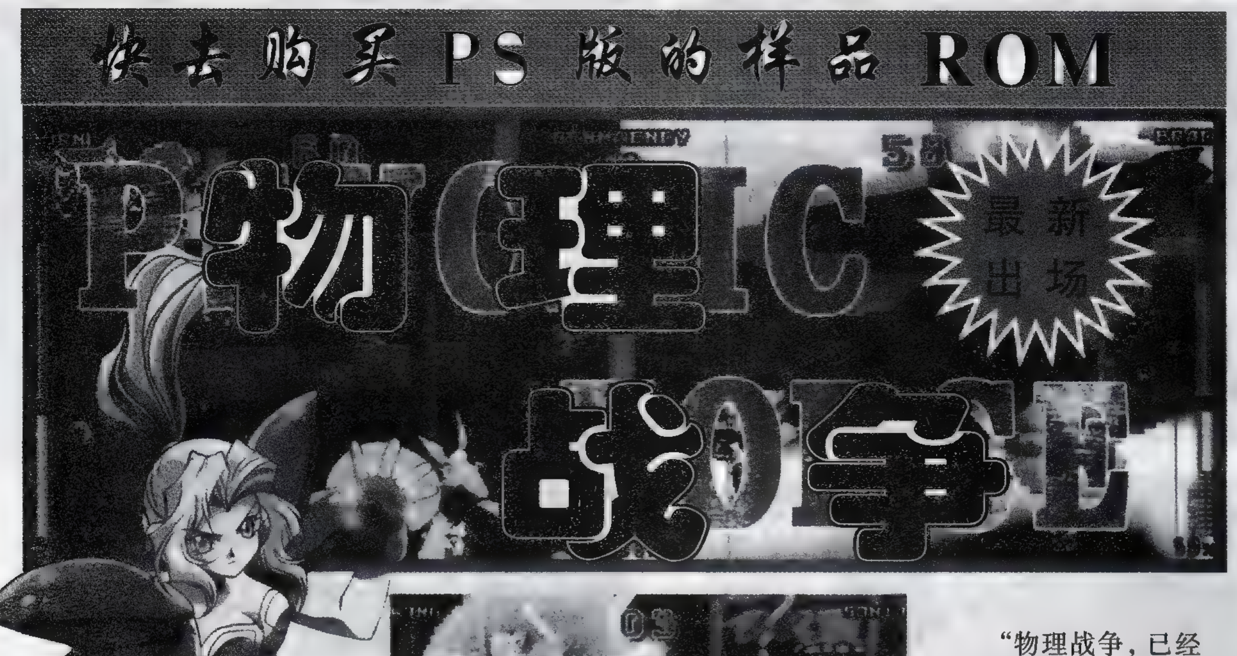
攻壳机动队事件情报

上次7月13日通过wowo卫星放送的“攻击机动队~GHOST m the SHELC”现在改为日语字幕,英文对白的“国际战争”。其播放时间为8月24日(周六)的22:00~23:00。它的录像带与2D也在畅销。

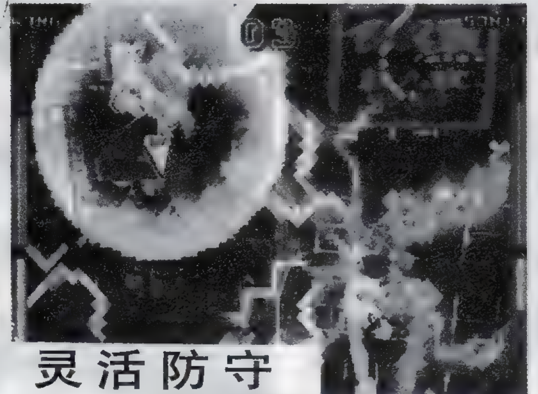




快去购买 PS 版的样品 ROM







“物理战争，已经决定由 PS 出版了，采用 3D”对战格斗战争形式，现在公开一下从样品 ROM 中发现的与拱形版不同的高品质，首先看一下超能力者战斗的场面！

瞧！惊天动地的超能力袭击！

灵活防守 BARRIER GUARD

↑这是超能力者战士的能力之一。在防守中，把十字键转一圈后，就可以完全挡住敌人的进攻





超能力 物理战争

↑←埃米尼奥发出的孤形光波吞没了对方；于是向虚空发动了剑贯穿了对方，这叫告诫之洗礼“SP”。超能力者的这些功夫，通常的游戏中都是绝招。而“物理战争，中，全方位 360 度皆力战场，在发招时可不考虑敌人的位置，例如不论敌人在上或在左边，都可以用→→+攻击键来发招。

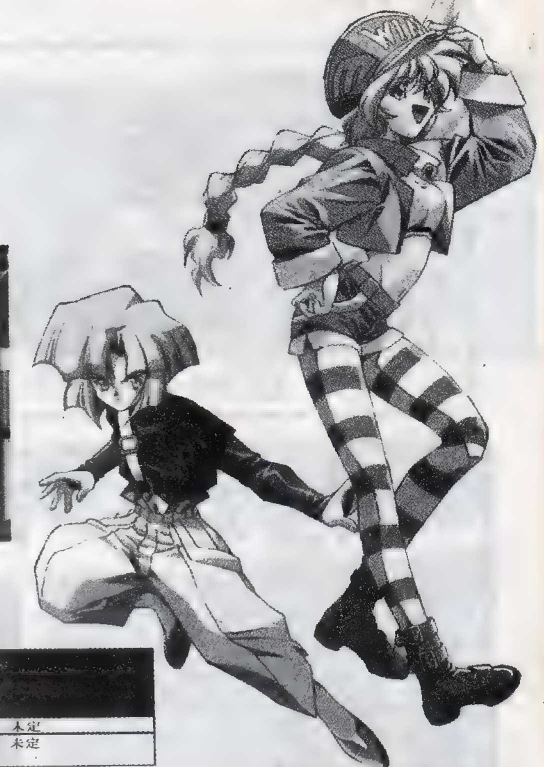
超越常识的
超能力者的空中战斗

PS版中，除完全移植了二维版以外，还有“对打”、“练习”、“故事”共四种类型。在打开时，还有自动动画及影山广信的主题歌奏出。





←↑这个战斗是在超能力者的结果的战斗。一旦打破了结界，就会受伤，而失去一段时间的行动能力。所以要注意墙壁的使用方法。



物理战争

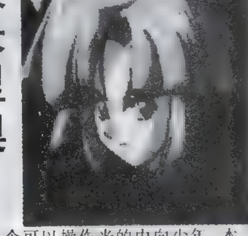
类型	3D对战格斗	价格	未定
制作	TICHI	对应周边机器	未定
发行日	予定为10月		

波恩



使用火炎的热血高中生，在寻找失踪亲友凯斯时，知道了秘密组织“罗阿”征服世界的野心，开始了战斗。

埃米里奥



是一个可以操作光的内向少年，本来属于“罗阿”被波恩救出后，以后一直共同行动。

文迪



是可以自由操纵风的15岁少女。在找其超能力姐姐时，与“罗阿”接触后，知道其目的后与波恩共同战斗。

吉马



是使用咒语的退魔师。在“罗阿”建设出超能力者的国家的目的之外，他感到了巨大的魔的影响，于是开始封存超能力的行动。

这是具有不同命运的8人超能力者们！

王



能自由操纵时空的冷酷无情的男子，为了自己的愿望而想控制超能力者，与“罗阿”有勾结。

索利亚



是王的私设研究所中制造的人工生命体，内藏物理能量增幅装置，可以使用电池来提高超能力。

布来德



是使用重力的二重人格者。他因为自身中的残酷一面无法压抑，而向“罗阿”求救……

伽塔



美军的对超能力者机器人，他的妻子和女儿被超能力者所杀，为了复仇而自愿作机器人。

野蛮阿姆斯



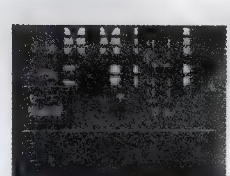
本期初次介绍的游戏“野蛮阿姆斯”魅力十足，不容轻视。

这是一个引人入胜的故事！

该游戏最大的特色在于你要想方设法引导3名因各种理由旅行的主人公见面。在游戏开始时，3人各自从不同地点出发，但游戏选择谁先开始是游戏者的自由。体验一下3人的旅途，了解3人的性格、境遇，其中有许多异想不到的事在等着你



←游戏可供选择，先从3名主人公中任何一人开始

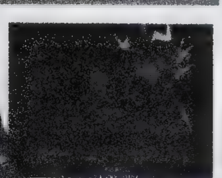


←和城镇里的欧姆谈话，可以改变主角

罗迪

●出发地点：萨户村

在旅途中停留的小村庄，一名孩子为了采药，误入了“禁止人内”的魔窟。为了救助小孩，罗迪向蒙斯达居住的山洞进军，虽打败了从洞中出现的魔王，但由于封印被解，自己也被流放，从此在严峻的自然环境中体验生活



↑依靠圣草的力量，被封在洞穴深处的蒙斯达

←生活宁静淡泊的村人的反应洽淡

查克

●出发地点：记忆的遗迹

为寻求“绝对力量”，查克凭借一个神秘的情报，去寻访记忆的遗迹，可是，途中却落入陷井，为逃出劫地，查克历经千辛万苦，并发现了记忆的遗迹，同时，他也找到了记快装置中一具有高度文明的种族留下的信息



←墙壁中突然否则出的枪。

↑信息想要告诉的是…？

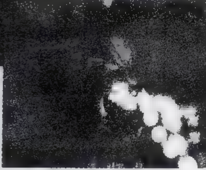
塞丽亚

●出发地点：克兰修道院

在修道院修练完魔法之后，一日她听到了前所未闻的招唤声，循声而去，她在加有封印的图书馆内遇见了被魔兽内尔卡封住的卡迪安。序盘就从封印图书馆的人口处开使，充满了AVG风格的情节展开将引你入胜

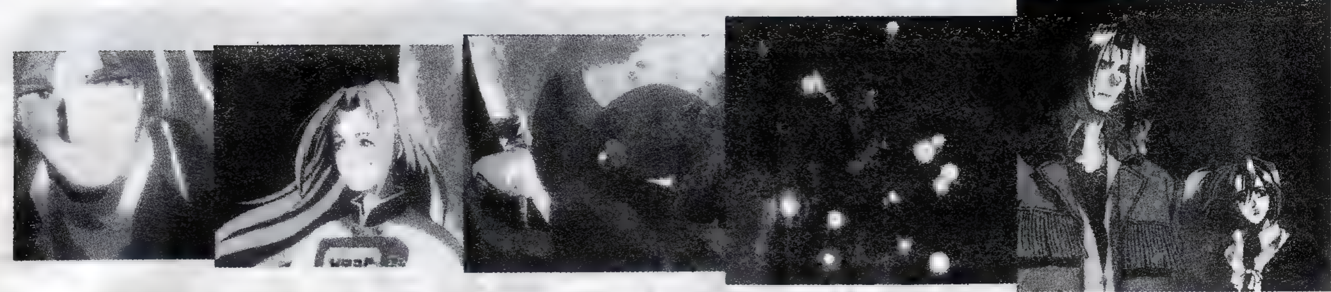


↑封印图书馆是藏有各种禁书的地方



→魔兽想把被访者封入书中

去往阿迪尔巴城



被命运引导着的少年为了未来正向荒野挑战！

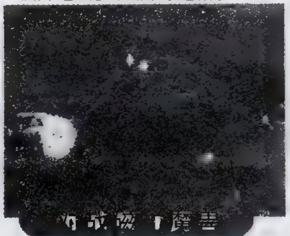
在阿迪尔巴域3人聚齐，从此共同战斗！

被萨卢村逐放的罗迪，寻求"绝对力量"的查克，听完守护兽的话回国的塞丽亚，3人因各自理由而共同去了阿迪尔巴公司。在此之后，由于"绝对力量"之棺事件，3人连手向遗迹挑战，在遗迹中，3人各施绝技，冲破了重重阻碍，再现了游戏的魅力。

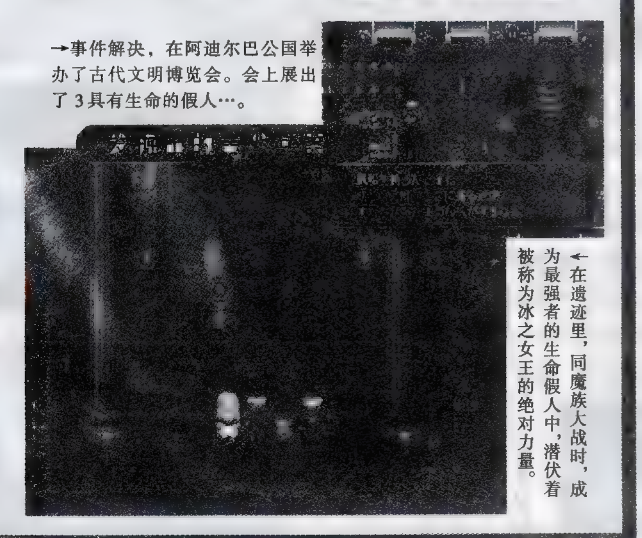


↑在打退"绝对力量"棺的怪物后，3人成了朋友。

↓在遗迹深处埋伏的魔兽，会强力电磁波、磁力等绝招。



→事件解决，在阿迪尔巴公国举办了古代文明博览会。会上展出了3具有生命的假人…。



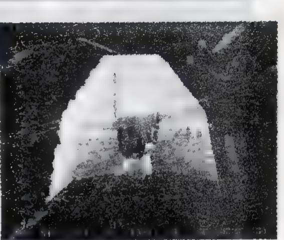
←在遗迹里，同魔族大战时，成为最强者的生命假人中，潜伏着被称为冰之女王的绝对力量。

魔法

配合战略使用魔法！



塞丽亚的所有魔法，全部都列在一张图表之中。由于魔法数量有限，需谨慎使用。并且使用不同的魔法，会对战斗起不同的影响。



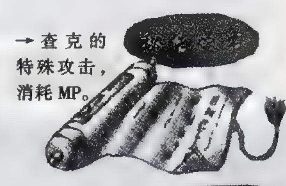
↑虽然是外表并不华丽显眼的魔法，在作战中也能发挥大作用。

ITEM

帮助战斗的宝物

在游戏中，为了帮助游戏者顺利进行，设置了许多宝物。有的宝物还能发挥塞丽亚的特殊魔力。

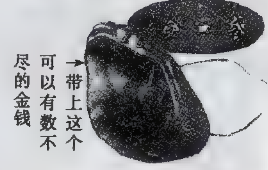
←罗迪的特殊攻击，可以补充弹药



→查克的特殊攻击，消耗MP。



→隐藏着的魔力可以发挥风的力量



→带上这个可以有数不尽的金钱

野蛮阿姆斯

类型	RPG	价格	予定5800
厂家	SCE	配件	记忆卡(未定)
出售日	予定10月		

——PLAY STATION 中本刊重点介绍游戏

TOBAL 第一勇士

精彩游戏即将出台！本期刊目即将对战选手的绝招奉献给大家

种类	3D 画面动作游戏	价格	5800 日元
出品	斯奎尔	配件	记录卡(1张)
发卖日	8月2日		

PS. I ♥ YOU! WRITER'S COLUMN

比起格斗游戏来说，RPG 的发烧友一定更多，作为"FFV Ⅱ"游戏的体验版，我想这个游戏一定会引起大家的兴趣的。也许你只是不经意地打开游戏机，但它的魅力会使你看到一个前所未有的崭新的格斗世界！本章将剖析每个选手的技术动作，但未能手握操纵柄同时讲解，未尝不是一件憾事(笑)。 （编者）

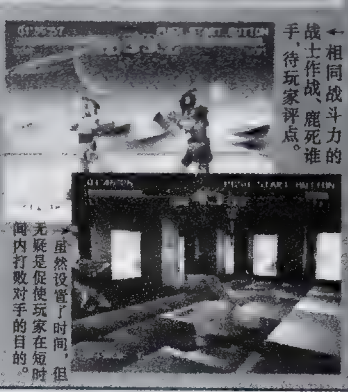
这个游戏共准备了三套程式！！



本游戏共准备了三套程式。第 1 套是以比武大会为背景的擂台赛，第 2 套则是查用于对战的对战游戏。最后的一套是特别为消费者准备的探险世界！每一套都紧张刺激，扣人心弦！

擂台赛

比武大会是构成游戏的主要部分。舞台背景选在位于特巴行里周围的 10 多颗卫星上。游戏者必须同其于格斗高手一较高低。只不过即使战胜了其余 8 个格斗高手（包括与自己面目相同的人），也无法获得战神的称号，因为还有更强大的魔王等着你，见右页！



←相同战斗力的战士作战、鹿死谁手，待玩家评点。

→虽然设置了时间，但无疑是促使玩家在短时间内打败对手的目的。

对战程式

这是用于与友人对战的场景。玩家亦可通过调整体能值，给游戏增设难度。每当战斗结束，画面将回到右下角显示模样（胜者同样可以换人）、便利于练习不同格斗的绝招。



↑取胜之后，将在体能值上方出现"WIN"的字样 比赛前可以通过调整体能值，为比赛增设难度

→比赛前可以通过调整体能值，为比赛增设难度。

探险程式

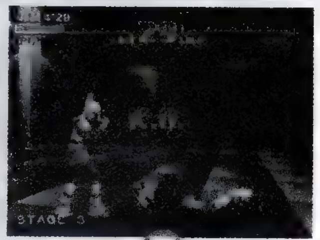
这是一个谜！需要游戏者单独进行。它的精彩吸引力不亚于 RPG。

游戏操作部分也不容忽视！

←注意手柄配置

在操作部分，设有调节游戏难易程度，场地以及比赛时间等各种指令。其中当引起注意的属"生命恢复"一项，这是用于调节在比赛时损失的体能值能恢复多少的一项重要指令，一般情况下都没完成 OFF 状态，但也可使其保持 10% 或 50%，这样体能可以在一定程度上得到补充。

右图即是将"生命恢复"设定在 30% 的一个例子，请注意。

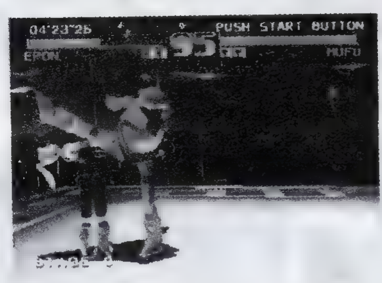




这就是擂台赛最终出现的魔域斗神!!



姆的威力决不容轻视，如果让他的一双长腿展开攻击，那你遇到的困难可就非同小可了。



↑连续三脚暴风疾雨式的攻击，会让你喘不过气来。因为姆的脚很长，千万注意防守



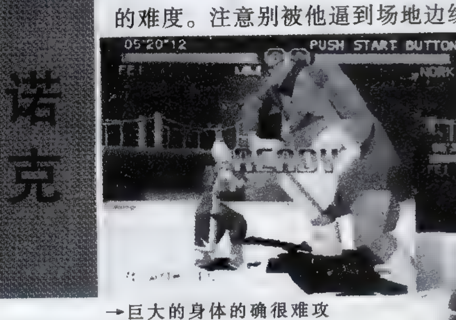
←趁你不注意攻击你是姆的绝招。



→姆的铁拳也很厉害，只好利用角落再向机反击

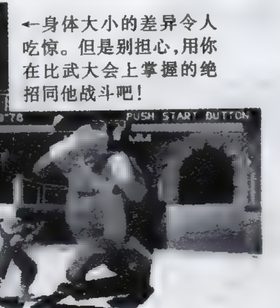


✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖



诺克的身体象小山一样庞大，无法抓住，挨打了也无法有效还击。同时，手臂长短的差异给游戏者造成了更大的难度。注意别被他逼到场地边缘，否则会被扔出场外。

←身体大小的差异令人吃惊。但是别担心，用你在比武大会上掌握的绝招同他战斗吧！



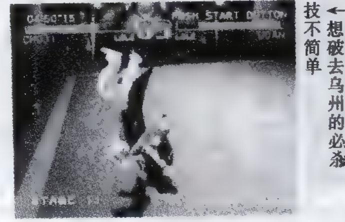
→巨大的身体的确很难攻击。被逼到边缘后，一不留神就会被他挤出场外。



✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖



→冷静判断出招准确是他的优点，如果你无法比他做得更好，打败他的可能性是零。

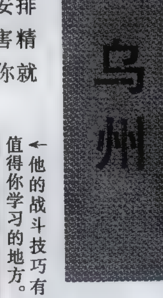


←想破去乌州的必杀技不简单

他是最后的一名魔域斗神，虽然外形象只兔子，有点滑稽，但千万别以为这只兔子好对付。光从他被安排在最后押体，就可以想像其厉害精度。他的必杀技很多，稍不留意你就会被他打例。有信心战胜他吗。



←他的战斗技巧有很多值得你学习的地方。

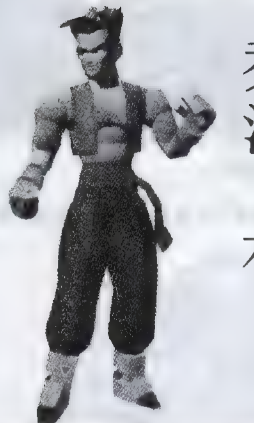


8名格斗天才，都拥有超常的战斗力！！他们的招术魅力十足！！



↑在决出胜负之后，将会有多视点的画面出现，你可以欣赏到胜利的瞬间！

乔治·布

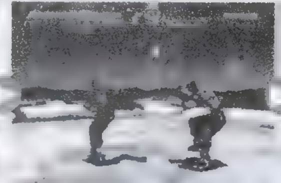


→反扑当被敌人抓住时，可以转过身反抓敌人

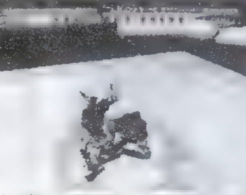




→连刀腿可以连续攻击敌人的下盘和中盘



↑反扑之后再将敌人摔倒。即使被敌人抓住，使用这招也可反败为胜。

→鹰连脚，只能在蹲下的状态使用，在实战中并不常用。





↑大摔碑手。这是属于摔倒敌人的杀手锏，同飞翠分开使用



←跳脚，有必要先蹲下，再出其不意使用，可有意外效果

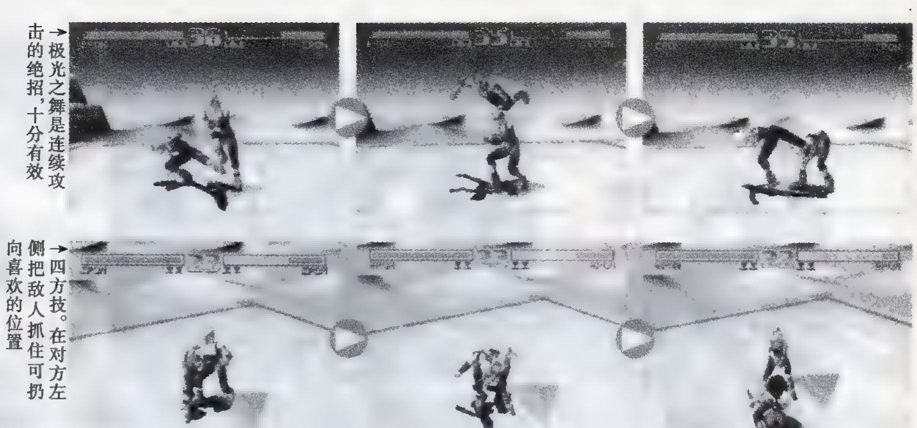


←宙双腿。优点在于操作并不复杂。

乔治的固有绝招	
三风螺旋	上上上
二风残铁	上上中
连天蹴	㊤、上
鹰连脚	蹲下后上、中、中
虎开	⇨中
宙转脚	⇦中
宙双腿	⇨⇨中
跳脚	站起中、中
连刀腿	下、中、中
疾扫脚	快跑、下
飞翠	被抓后，押←(投)
霞落	被抓后→(投)
大摔碑手	被抓后、⇨→(投)
雷身大落	被抓后、⇦←(投)
曲头落	抓右侧(投)
背转倒	抓后(投)
肩旋	正面被抓时(投)
二重天	左面被抓时(投)
反背	右面被抓时(投)
倒转	后面被抓时(投)

爱虹



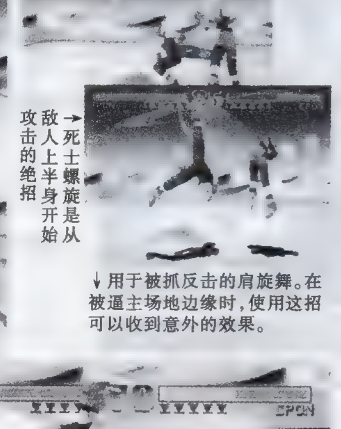


→极光之舞是连续攻击的绝招，十分有效

→四方技。在对方左侧把敌人抓住可扔向喜欢的位置

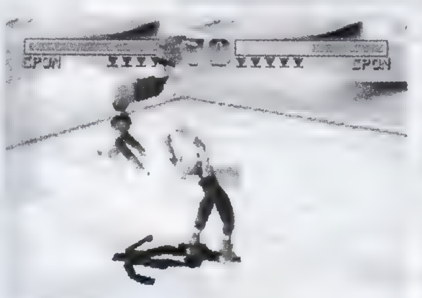


→反穿。虽然操作复杂，但将对手因力向后摔倒的画面令人赏心悦目



→死士螺旋是从敌人上半身开始攻击的绝招

↓用于被抓反击的肩旋舞。在被逼主场地边缘时，使用这招可以收到意外的效果。

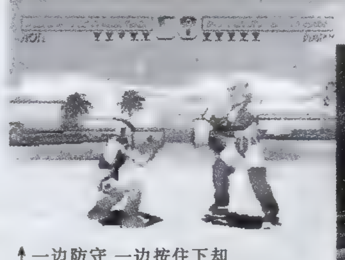


↑彩虹飞腿，操作与极光之间相似

爱虹绝招	
彩虹风	上、中、中
死亡螺旋	㊤、下
赤飞	上、中、下
空气波动	◇◇上
极光旋风	◇中
极光之雨	◇◇中
斜进攻(＊1)	◇◇下
快速闪电	下、中、中
极光之舞	◇◇下、上(一击后继续)
车技	抓住后←(技)
霞落	抓住后→(技)
朽木倒	抓住后，按住(技)
反穿	抓住后，按住←(技)
田方投	抓住左侧(技)
扭颈摔	抓住右侧(技)
肩旋舞	被抓住正面(技)
仰面趴	被住背后(技)
后掀背	被抓住左侧(技)
后反转	被抓住右侧(技)
带返背	被抓住后方时(技)

操纵方向键解释

批"＋键的方向指向对方"。◇指的是＋键的方向一边指向对方，同时重复指令动作"。当然，就时间而言◇的时间较长、上、中下、(G)分别是指攻击上部，攻击中部、攻击下部、防守的意思。同时(上)是指加强对上部攻击(R1＋上)，与此相同(下)也是靠组合键(R1＋下)而增强攻击的。(技)的方法是用(R1＋中)操纵，"蹲"以及"快跑"的操纵见右。



↑一边防守 一边按住下却可，松开下键站起

↓快跑操作只需面对对方，按◇→即可，同时必须与对方保持一定距离才行。





奥拉姆斯

↓只须连续键入上部攻击即可完成。如果在防守状态或蹲下状态时没有效果。



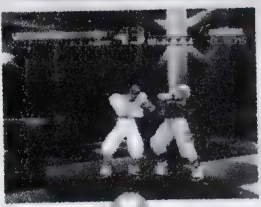
→连续出拳的速度可以比喻成机关枪。属拳技中一种有效的厉害的攻击



赫姆

←只有在奔跑时才能使出的绝招，飞踢的双腿令对手难以招架







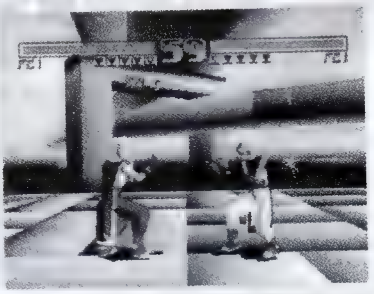


↑奥拉姆斯的大多数绝招需要键入方向键2次。照片上是绝招回旋铁拳。在旋转中攻击敌人上部、下部的拳招

奥拉姆斯绝招	
连冲拳	⇨上
螺旋冲击	上、上、上
翠足飞	上、上、中
风雷指	⇨⇨上
幻影式	⇦⇦上
回旋铁拳	⇨⇨上、下
瞬间出击铁拳	⇨⇨上、上、下
发火	⇨⇨上、中、中
机械枪	⇦上、上、上、上、上
老虎推	⇨中，中
天空举	⇦中，中
短枪击	⇨⇨中
切削斩	⇦⇦中
神力推	走动时、中
致命打	抓住后，←(投)
侧击	抓住右侧(投)
正面反击手	正面被抓住时(投)
后击手	左面被抓时(投)
后侧击手	右面被抓住时(投)
带返背	后面被抓住时(投)

弗·布斯







↓反摔杖。被抓住左侧时只需反摔即可使出此招

↓鸣门过潮。攻击范围狭小，要一一使用。



↓仰天啸是对上部和下部连续攻击的绝招。



↑回旋风雷。是赫姆内在个性外露的招术(笑)



↑无限流星拳，在发出重拳之后又紧跟着发出另一拳，只有赫姆才会的招数、注意他下半身站立不动，而只用上半身旋转

赫姆绝招	
连跳	上上
流星拳	㊤、上
春雷涌动	⇨⇨上
仰天啸	上、上、中、中
无限流星拳	㊤、中、中、中
远矢踢	中
回旋风雷	中、上
远矢落	中、中
回旋电光	中、上、下
幻影腿	⇦中
浪速腿	⇨中、中
狼牙吼	⇦中、中
碧海波涌	⇨下、下
鸣门	站起、中
鸣门潮过	站起、中、下、下、下、中
华严绝	被抓后，按入(投)
出地转	被抓正面时(投)
背转	被抓左侧时(投)
空制	被抓右侧时(投)
回旋扔	后被抓时(投)



↑把敌人扔到后方的谷落。但扔出去的距离不远



↑诸猛乱马在原地跳起旋转利用余势飞出一脚投技里旋操纵简易。



↑龟卷包旋脚。在拳击二次后，迅速回旋一脚



↑地狱车，抓住敌人后在地上滚动，利用余势将敌人扔出。照片上并非向正背后扔出。

弗的绝招	
诸猛乱马	⇦上
龟卷包旋脚	上、上、上
旋风脚	蹲、上
霞	⇨中
崩击	⇦中
飞燕	⇨⇨中、中
飞燕扫脚	⇨⇨中、中、下
包旋	快跑时中
残雷手	站起⇦中
转身扫脚	⇦下、下
包这旋	快跑时下
里旋	被抓后→(投)
表旋	被抓后←(投)
谷落	被抓后⇦←(投)
地狱车	被抓后，拉(投)
四空投	抓左侧(投)
肩旋	抓正面(投)
背转	被抓左侧(投)
空制	被抓右侧(投)
回旋扔	被抓后(投)

玛丽·伊鲍斯卡亚



←切击手，可以连击3次，而且象是发内侧拳一样快捷

↓力量型，在出拳后，直接旋转，出脚，2次的踢极有重量感，可以击飞对手。



→中途起身飞腿给敌人以致命打击。



↑从下→中→上连击三次对敌人进行有效进攻，由于攻位不断变化，不易抵挡

玛利固有技绝招	
切击	上
击上拳	㊤
反切击手	上、上、上
反身踢	⇨⇨上
侧滑	⇦上、下
到踢	中
中踢	⇨中
反踢	⇦中
旋风腿	行走时，中
向上纵	站起时，中
向上飞起	站起时，中、上
飞击	⇨下，中，上
飞转击	⇦下，中，中
下侧踢	⇦下，下，下
反身击	抓住后，按住(投)
反击侧投	抓住后，按住←(投)
颈侧击	正面被抓时(投)
背后击	左面被抓时(投)
侧后击	右面被抓时(投)
带反击	后面被抓时(投)

伊路·国伽



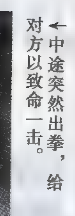


格利卡兹









←中途突然出拳，给对方以致命一击。



→头击术，一点点前进，连发三击。

←反倒地侧时，可以不停地反击对方头的攻击



↑致命的一脚，在跳跃后，连发2脚，而且左手连击拳，到第3击时，间隔极短

伊路固有技绝招	
疯狂冲击	上、上、上
头攻击	⇨⇨上，上，上
中勾拳	上，中
侧勾拳	上，中，上
重击拳	(投)，中，中
侧击腿	上，中，下或⇦中，下
旋风腿	上，下，上
连环腿	上，下，下，上
头冲刺	上，下，下，下，上
中击拳	⇦中
中侧击拳	⇨中，中
向上冲	站立时，中
向上窜	站立时，中，中
背勾拳	下，中，中或中，下，中，中
下勾拳	(投)，中，中，中…
背反转	抓住背后，(投)
颈反投	正面被抓(投)
背反击	左边被抓住(投)
后反背	右边被抓住(投)
带反背	后边被抓住(投)

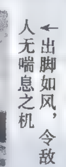


↑中踏脚。一步踏稳后，击向对方中段。范围有限制，可限制对方，不用防备对方的防守



←向上空一空把敌人击飞出去。





←出脚如风，令敌人无喘息之机



↑上踢腿，向上连踢3腿，也可在2腿时换招







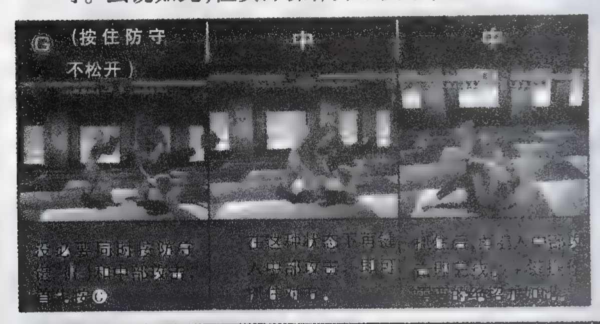
↑先挡住敌人的脚，后发动绝招，击倒敌人，使之无法可退。败中取胜之招。但不可多用。

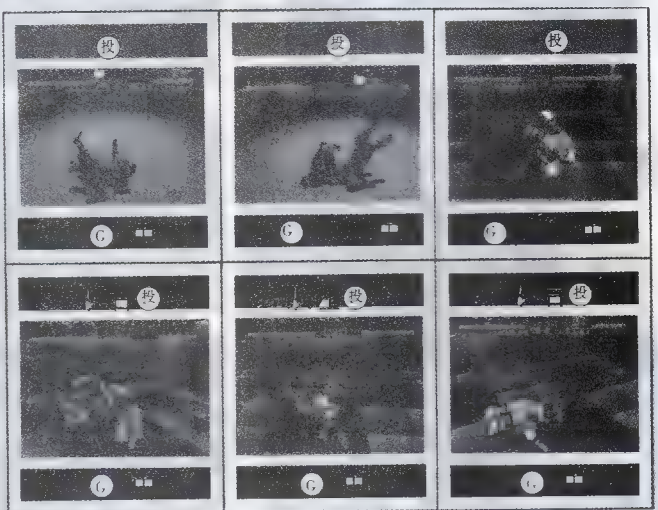
格利卡兹的固有技绝招	
头上击	⇨上
高踏脚	㊤、上
上旋脚	㊤，上，上
下击(压下)	㊤上，中，下
下踢	蹲住时，上
中飞脚	⇨中
反飞脚	⇦中
中连击	⇨⇨中
反连击	⇦⇦中
向上纵	站立时，中
向上窜	站立时，⇦中
下旋脚	⇨下或走动时，下
紧压打	抓住后，Ⓖ＋中
紧身投	抓住后，⇨⇨←(投)
反摔	抓住后，←(投)
慢摔	抓住后，拉住(投)
劲反投	正面被抓时(投)
背反击	左边被抓住时(投)
后反击	右边被抓住时(投)
带反击	后边被抓住时(投)

分析“TOBAL 第一勇士”中扔人技巧

操作技巧单纯的扔人技术

在“TOBAL 第一勇士”游戏中，扔出敌人所需要的步骤并不简单。首先要用“抓”的操作顺序，抓住对方，再在抓状态下，重复一遍刚才的操作即可。虽说如此，但实际操作并不复杂，请看下图。



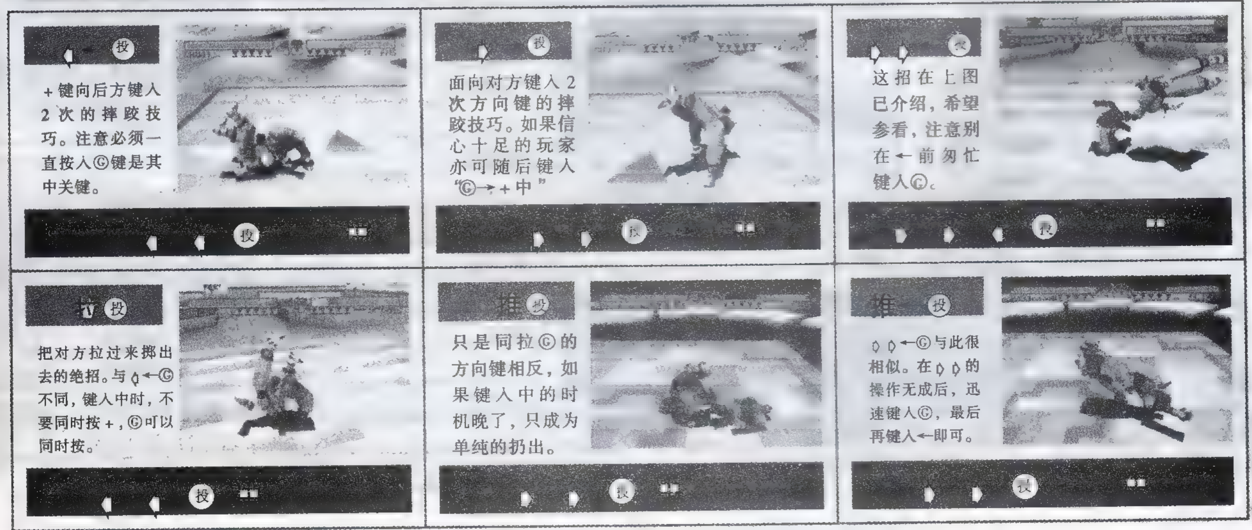


操作内容稍复杂的扔入技术

以上所介绍的几乎都是在键入防守不松开的状态下完成绝招的，这里介绍的是键入防守后松开，再一次键入防守的招术。虽然招术威力增强，但操作也复杂，请大家用心学。

招术的关键在于键入防守的时机。有些招术在键组合上一样，只不过键入的时间上有差异而已。同时，书写在上排的，在操作说明中已有解释，而下排则是操作的具体过程，有“,”标记的虽表示逗号，但也是前后操作同时进行的说明。为了避免操作错误，不妨先练习一下“◊ ◊ ←(技)”的区别与“按住←”。





＋键向后方键入 2 次的摔跤技巧。注意必须一直按入Ⓖ键是其中关键。

面向对方键入 2 次方向键的摔跤技巧。如果信心十足的玩家亦可随后键入“Ⓖ→＋中”

这招在上图已介绍，希望参看，注意别在←前匆忙键入Ⓖ。

把对方拉过来掷出去的绝招。与◊←Ⓖ不同，键入中时，不要同时按＋，Ⓖ可以同时按。

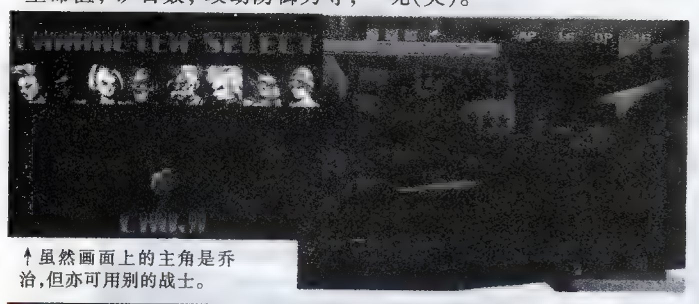
只是同拉Ⓖ的方向键相反，如果键入中的时机晚了，只成为单纯的扔出。

◊ ◊ ←Ⓖ与此很相似。在◊ ◊的操作无成后，迅速键入Ⓖ，最后再键入←即可。

最终完结篇！

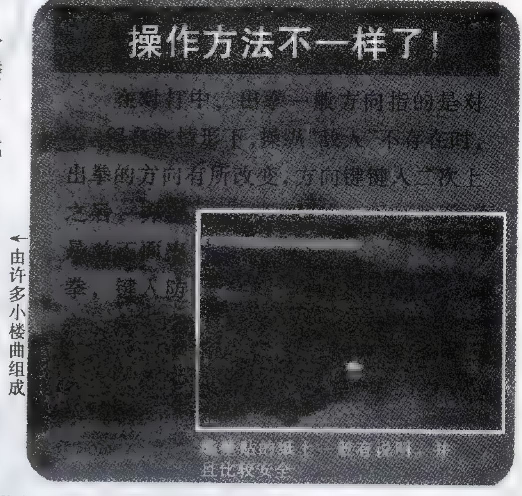
这就是探险世界！

探险篇是专门为玩家设计的一个谜一般的世界，首先介绍一下关键的画面吧，最上面的一排从左向右依次是格斗士名、剩余生命值，矿石数，攻劫防御力等，下一排表示作力，在战斗时，敌人的体能值也将给出，左下图是楼层与经过时间，右下是地图。看了这个，也许还以为又是一种游戏呢(笑)。



↑虽然画面上的主角是乔治，但亦可用别的战士。

←由许多小楼曲组成

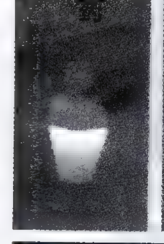


在房间内有各种宝物

取走宝物可以增强体力或是增强战斗力（也有可能削减）。同时还有一些宝物是为了在特殊场合使用的。



↑这里有商店，你可以用途中获得的矿石与此交换宝物

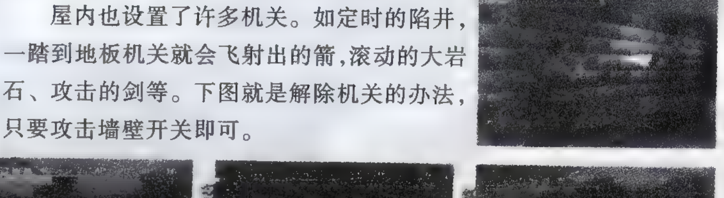


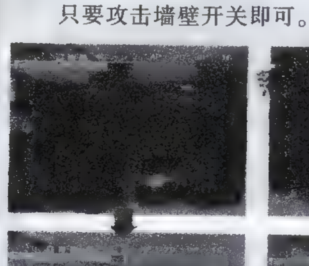




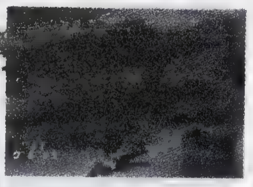
阻碍游戏者的各种困难

屋内也设置了许多机关。如定时的陷井，一踏到地板机关就会飞射出的箭，滚动的大岩石、攻击的剑等。下图就是解除机关的办法，只要攻击墙壁开关即可。

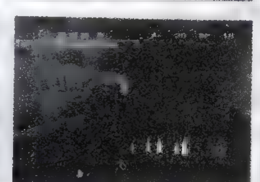


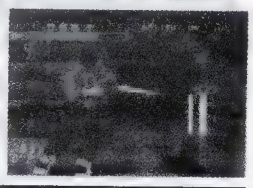






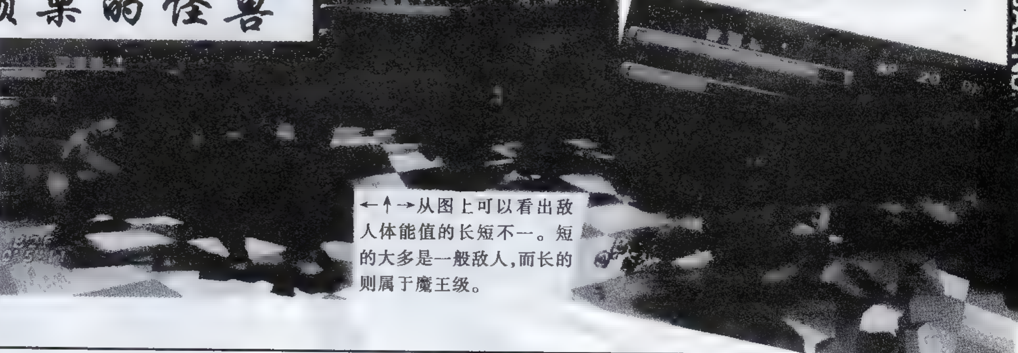






令人颤栗的怪兽

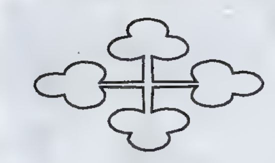
如果进入特定的区域内，就会遇见一些怪兽。游戏者必须与其1对1的交战。战斗方法，绝招与以前介绍的相同。



←↑→从图上可以看出敌人体能值的长短不一。短的大多是一般敌人，而长的则属于魔王级。

廿一世纪世界主权转移，精武精神再造亚洲雄风

精武战警



~危城AMIKA保卫战~

公元2035年，虽然一向领导着西方列强的超级大国——亚米加合众国仍然担任着首脑的角色，但其严重的经济衰败却使她身陷外强中干的恶劣局面。相反地，从廿一世纪初就迅速发展的亚洲大国——亚洲共和国，不但迅速地成为世界超级强国之一，而且还在亚洲国家联盟中担当主席国一职，在军事、经济、科技上都领导着群雄，尤其在研究启发人类潜能的领域中有着很大的成就。

为了减少开支，亚米加政府大量裁减了国防预算，只留下有限的核弹设施。之后又把警队私营化，希望藉此能有更多的资源挽救衰弱的经济。而夺得警队私营化经营权的私人科技公司——素尔集团，他们不但专于各种电脑技术，还研究出一种相当轻便的机械战斗服，穿上了这种战斗服的警员能大大提高各方面的能力，只要两三套这样的装备，便能维持一个社区的治安，所以相当符合经济效益，因此也受到各州政府的欢迎。

虽然素尔集团的私营警队在最初的一两年内确实起了维持治安的作用，可惜随着警队日渐扩大，贪污舞弊的事件也与日俱增。而更可怕的是，素尔集团的高层发觉自己的武装力量比政府军还要强大时，竟计划推翻现有政府，意图实行独裁统治。



↑在每段战役与战役之间，真是以对话的方式来带出剧情。



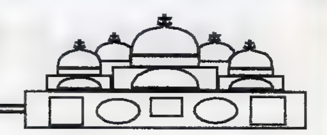


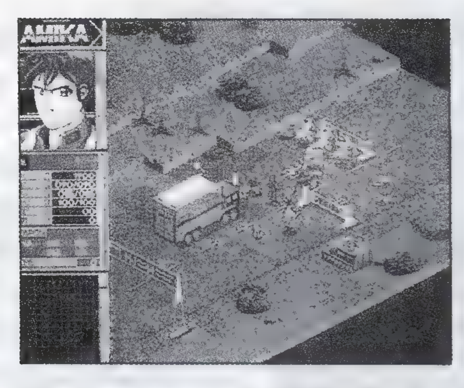




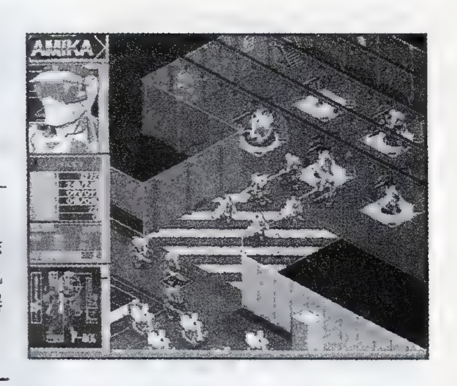


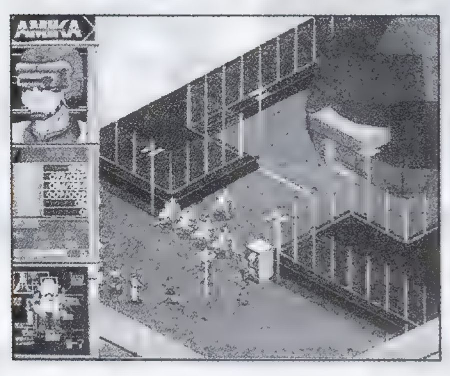
←↑ 人物以及装甲机械人的造型，以3D Render构图绘得栩栩如生，令人眼睛不得不为之一亮。

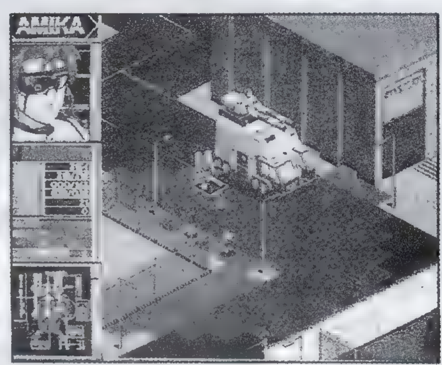




←↓→战场的表现，除了高低起伏的地形特色外，充满高科技的武器战斗表现也十分精彩。







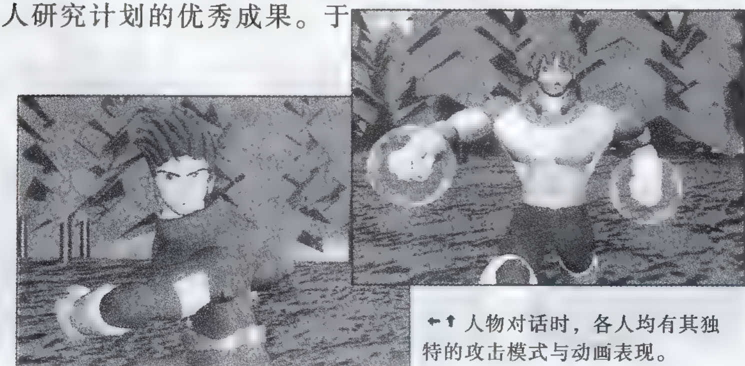
亚米加政府见事态严重，唯有秘密商请亚洲国家联盟帮助，要求派出一队精英部队去破坏素尔集团的主要兵工厂及暗杀其主席巴利斯。

这队来自亚洲共和国的精锐部队，是属于中央情报所的第一特工组，亦是特能人研究计划的优秀成果。于是这支一流部队便以红十字会人员的身份出发到亚米加……。故事也就由此展开了……

以上就是新近即将面市的新型战略游戏——《精武战警》的故事大纲。此游戏给人第一个强烈的感觉，就是其充满 3D Render 构图的游戏人物与画面。乍看到该游戏的封面画时，差点还以为又是另一款‘VR 快打’类型游戏呢?

在游戏中战斗时的战画，地形方面采用立体设计，也就是说地面有高低起伏，不是靠绘画的错觉而形成。另外战斗亦采用全 3D 动画来表现，而且所有出场人物均有其独立的 3D Model，加上各人均有其自己独特的招式，因此精彩度自不在话下。

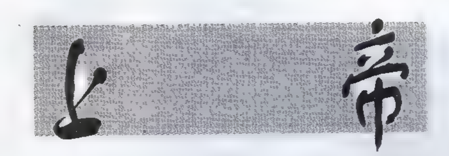
游戏支持滑鼠操控，所有界面是以视窗形式表现，并且视窗亦可在画面上任意移动，整个游戏的资料量超过 700MB，加上 CD 声轨后就占满了两片 CD－ROM，请各位读者密切期待吧！



←↑人物对话时，各人均有其独特的攻击模式与动画表现。

天神抢当上帝齐出怪招，人民生杀大权尽握手中！





阿姆鲁大陆是一个属于众神的世界，相传统治这个大陆的上帝每隔一千年就必须退休，并且再从众神之中选出一位新的上帝来继续统治阿姆鲁大陆；而今年正是该选出新任上帝的时候了。今年参与角逐的天神共有七位，包括美神、战神、爱神、魔神、死神、财神、贪神，玩家可以自由选择要扮演的上述七位天神中的任何一位，并在大陆上的20个区域里拼命传教以吸收教徒并打击对手的势力，最后的目的是要使自己成为大陆上唯一被信奉的天神，如此便可以成为新任的上帝，统治整个大陆一千年。

游戏中的七位天神每一位都拥有自己特殊的专长与特色，因此当玩家在选择要扮演哪一个角色时就要考虑一下自己打算要用什么策略来传教，如果想用仁慈、爱心来感化世人，那最好是选择如美神、魔神；反之如果您信奉的是枪杆子出政权，喜欢用血腥暴力的方式来逼使老百姓入教，那就可以选择战神、死神等。



← 原来平和的天神界，为争夺上帝宝座而风起云涌。

◆美　神



七个登场的天神，也是玩家可选择扮演的角色。

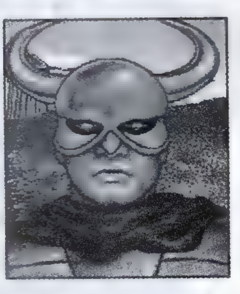
◆战　神



◆爱　神



◆魔　神



◆死　神

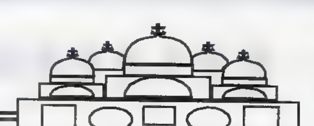


◆财　神



◆贪　神



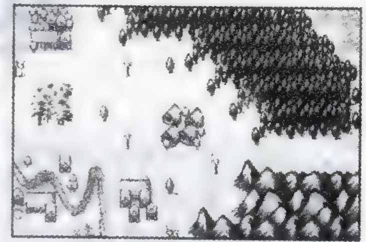


游戏的进行方式有一点点类似《三国志》系列的玩法，玩家必须尽可能利用自己手上的资源来扩充自己的地盘，才能顺利完成任务。但是不同的是，此游戏是采用‘即时模式’，也就是说，当玩者在思考对策的同时，电脑也正一直不停地思考着要如何来陷害对手。因此游戏节奏相当紧凑，玩者必须当机立断才能克敌制胜。

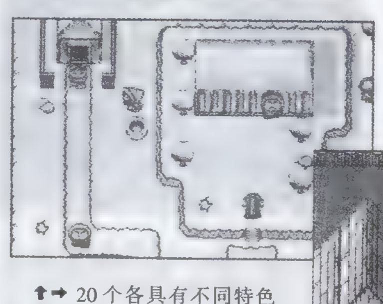
此处，此游戏中的扩充领地并不是单靠战斗就可以了，战斗只能使玩家取得扩充的机会，至于能不能扩充成功就要看玩家传教的功夫了。游戏中提供有许多种传教的方式，从最省钱的‘演讲宣扬教义’，或是银弹攻势的‘分送金钱’、‘分配粮量’、甚至是‘美女攻势’等。如果不想浪费金钱，也可以用武力胁迫，如‘强迫入教’或是‘搜捕异教徒’等各式各样的手段来壮大自己并削弱对手。总之，这是一款非常活的游戏，玩家可以自己选择要当一个什么样的神以及要采用什么方法来吸收教徒，当一个地区信仰玩家所扮演之神的民众人数超过当地人口一半时，该地区就会成为玩家的领地。

当玩者想要进入其它天神的地盘拉拢信徒时，就会进入战斗画面，玩者必须在这里打败对手才能顺利进入他人的地盘去传教或是作乱（杀

← 游戏中的战斗画面，除了人物造型巨大，让攻击更具迫力外，画面中还分前景、后景、立体感更十足了。



↑ 利用‘下凡巡视’的功能，深入民间了解民间疾苦吧！



↑→ 20个各具有不同特色的地图之一。

人、放火、抢拉民女之类的）。同样的，若有其他的神、盗匪或妖怪要进入玩者的地盘搞鬼，也得先经过玩者这一关才行。

做为一位天神，玩家除了要想尽办法打击敌人、增强自己的实力外，还要负责处理人民的吃、喝、拉、撒、睡……等等所有的事务，人民饿了要给他食物、病了要医治他、甚至没钱娶老婆、生不出小孩、找不到男朋友、东西被偷、老婆跟人跑了……不论人民遇到什么样的疑难杂症都会来找您请求协助，虽然您没有义务一定要全部帮，但不管怎么说，神还是要依靠人民的供奉与祭拜才能过活，因此想办法让人民过得富足一点对自己也是一定会有好处的，即使想当个邪神到处搜刮人民的血汗钱，还是要先将人民养得白白胖胖的，到时候有急需时才榨取油水来。

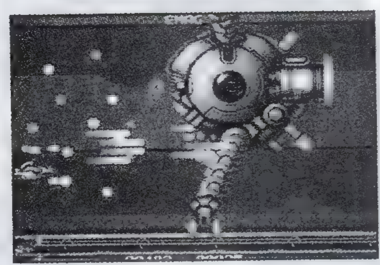
最后要介绍的是本游戏的一个非常特殊的指令，就是‘下凡巡视’，当玩家决定要下凡巡视老百姓的生活状况时，画面就会转成类似一盘 RPG 游戏的方式，玩家可以在这个画面中到处游走，观察在自己统治之下人民的生活情况。在巡视的过程中，玩家可以和百姓交谈以获取许多情报、或是到市集买些东西，或是用神力帮助百姓盖房子、耕田、帮人治病、接济穷人……等等，当然如果你打算当邪神，也可以到处杀人、放火、抢劫财物、绑架民女……，反正玩家扮演的是神，只要你喜欢，想怎么样都行，而这也是该游戏最大的魅力所在。

大型机台这经验移师电脑，PS平台上挑战射击游戏！

边缘战区

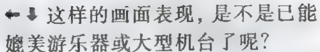
在国人自制游戏的领域中，射击类的游戏虽然并未缺席过，但是说到画面与流畅度均能让人同时感到满意的却寥寥可数。而现下介绍的这款国人自制横向卷轴射击游戏——《边缘战区》（SideLine），又是一款令人期待的作品，但是是否能在声光效果与流畅度等两方面取得和谐，这就有待游戏上市玩家们亲自来验证了！

《边缘战区》是款非常典型的2D横向射击游戏，这一类的游戏向来大都是出现在大型游戏机台上，而开发此游戏的光画科技公司，就是一向在大型机台上发展游戏软体。而在其累积了数年的发展经验后，首先尝试与国内精讯资讯共同合作开发此一游戏，以期将此一类型的游戏经验移转到

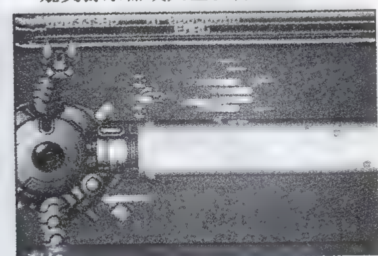


PS电脑平台来。

过去由于PS软硬体的诸多限制，程式技术或硬体速度跟不上的种种缺点，一直影响到此一类型游戏的发展空间，其主要限制因素在于过去PS平台并不能像大型电玩有很多硬体设备的辅助，因此在画面的表达上往往不能尽如人意。与游戏器或大型电玩比较，首先就会感觉到速度的流畅感非常缺乏。但是由于现在PC电脑平台发展迅速，现在的PC已与早期PC不可同日而语，首先是高速的中央处理器以及影像介面的不断推陈出新，再加上程式支援技术的提



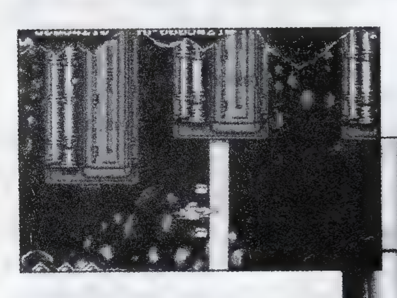
←↓这样的画面表现，是不是已能媲美游乐器或大型机台了呢？

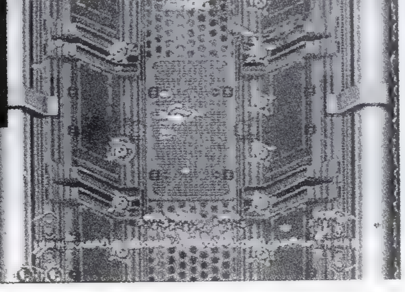


升，使得以往只有在大型电玩或游乐器才做得到的特殊效果也能在PC上完整地被表现出来。举例来说，如多层背景的卷动、造形的旋转、放大、缩小……等诸多效果都可被流畅地设计出。

玩家在此游戏中，将面临到一关比一关还难的挑战，每天都交替地有不同的敌人以及全新的场景，再加上媲美大型电动机台的声光效果。游戏另一特点为支援网路连线，可以两人连线双打，更添游戏的娱乐效果。

此外，开发公司为求游戏的难易度适中，不会让游戏太难而束之高阁，因此投入了大量的测试人员来测试，并根据这些测试人员的反应多次调整《边缘战区》的关卡难度，以期让所有玩家都能感到满意。





↑→主机在吃了特殊实物后，除了加强武器的威力外，也会有副机来帮忙挡子弹。像不像知名的射击游戏《R－Type》呢？

水浒英雄换装上路，爆笑系列再添一笔！

爆笑水浒传

由汉堂制作许久的幽默爆笑益智游戏——《爆笑水浒传》终于要上市了！这款改写自中国名野史小说游戏作品，游戏中却看不到严肃正经的原著故事，而是到处充满荒诞不经、超乎想像的事件。游戏的原意，就是要玩者在游戏中毫无历史包袱的自由自在地来玩，反正，游戏就是游戏，何必当真！至于到底《爆笑水浒传》是怎么重新诠译‘水浒传’野史的呢？话说那群原落草梁山泊的贼寇们，在《爆笑水浒传》中，成为应国家征召铲除佞臣陆谦与奸相高俅父子的草莽英雄。为了角逐全国不分区讨贼代表，在梁山泊展开了竞争，而竞争的方式便是从事建设，看谁能当上梁山泊的经济龙头老大，再经过全国的角逐之后，进入京城与高俅决一死战！

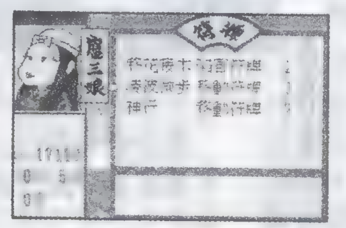
玩家在游戏一开始，可由林冲、宋江、鲁智深、武松、扈三娘、孙二娘、潘金莲、陆谦、高衙内、高俅等十人中选取一人扮演。而游戏尚可最多五位玩者选择五位角色来同时参与演出。

游戏中也保留了《爆笑三国志》的攻城战斗。只是这回攻的不是城池，而是各位老大辛苦经营的事业！踏到他人的事业时，可以选择缴过路费、或者是踢馆以索取保护费。若你手上握手强将，就尽管开打，虽然武将的体力会下降，但只要把他（她）置入事业中，或使用符牌便可恢复。如果你找不到武将来管理事业，那也没关系！水浒保全公司提供有三种等级的保全服务，付不同的费用，便会收到不同程度的保护，而且保全不力时，还有保险理赔喔！

在老大们经营的同时，守护著梁山泊的水壶神会不定时地出来闹场，这位先生搅局的方法更绝，就是命令玩家的几个回合内要购地、战斗、破财、创业、甚至陷害他人等等，玩者若能成功地执行他的命令，那就能得到一些‘好康耶’！如：特定回合数内购买任何东西都免费、得钱财变三倍……等等；但是若失败的话，那也是‘粉惨’的。



⬆玩家须由10位‘水浒传’中知名的角色里选取一人扮演。



⬆利用不同符牌的帮忙，可帮助玩家顺利地完成‘大业’。

⬇游戏的风格玩法，与该公司以往同系列的游戏玩法相当。

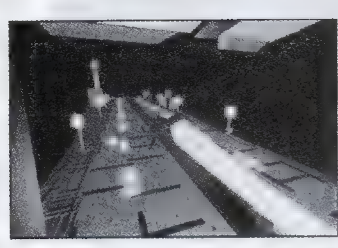
⬇游戏中穿插的事件与活动也不少。



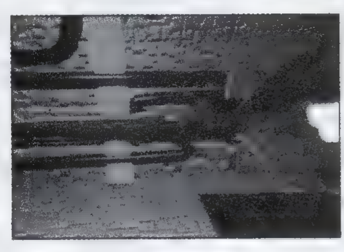
事件是这类游戏的主角之一，而此游戏是将‘水浒传’的佚事运用现代感融合于事件中，再加以扭曲并幽默化。事件是以‘时运’、‘告示’、‘法场’等方式来表现。另外还有一些具特殊功能的符牌可兹运用，如：可以和最有钱的老大调换财产的逆转牌……等等。

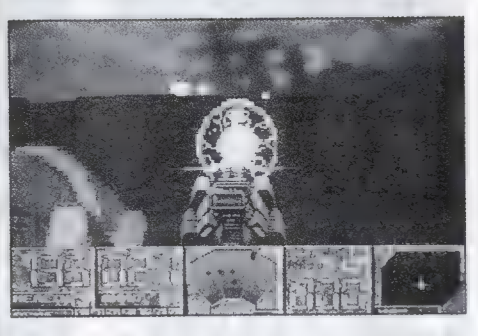
末日世界异变横生，终极战神大开杀戒！

末日战神



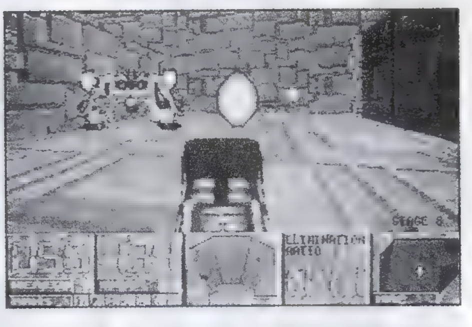
← 精彩的3D动画拉开了游戏的序幕。





↑↓ 与《毁灭战士》一样的血腥杀戮画面，不适合胆小与容易晕车的玩者玩。

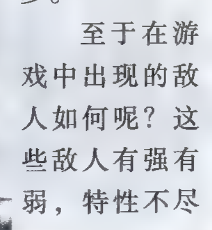




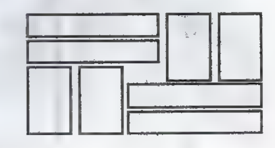
还记得以前非常流行的韩制 Doom－Like 类游戏——《末日战神》吗？在该游戏中，分有二十四个场景，每个场景犹如迷宫一般，虽然说是迷宫，但因有自动地图可供查询，因此还不致迷路。画面上还有雷达可侦测怪兽的位置，让玩家可以避重就轻，攻击在外落单的怪兽，以各个击破法轻松完成任务。

在游戏中可取得的宝物有三种，分别是武器、子弹和生命球。武器部分计有六种，分别是手枪、雷射枪、纵火器、火箭筒、炸弹、粒子炮等六种，威力各不相同，端视玩家当时取得之种类与状况而用；而有些需要用到子弹的武器，自然还需随时补充弹源；至于生命球，就是拿来补轿用的，惟生命力最高不能超过150，而武器和子弹的数量也有其最大限值，所以加到不能再加时，就算再拿取也没有用了。

除了一般的移动模式外，游戏中还有出现飞机或加农炮的场景，进入飞机或加农炮后，荧幕就会变成驾驶舱，玩家可运用飞机进行空中扫荡，或加农炮来做360度疯狂扫射，威力均会加强许多。



至于在游戏中出现的敌人如何呢？这些敌人有强有弱，特性不尽相同，但每个均须玩者小心应付，敌人计有：地狱战士、鬼奴、三眼怪、毒焰虫、合成兽、铁甲蟹……等等，怪物的特色、该如何对付，就等玩家们自行尝试了。



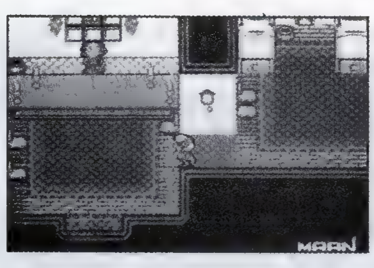
拯救梵境对抗音之女神，天真少年勇闯童幻次元！

异次元之旅



主角小奇买了一部新的电玩主机后，就迫不及待地回家准备开打。但就在这时，一道闪光划空而过，突然一切事物完全停顿，小奇也失去了所有的意识。当他再醒来时，竟发现自己置身在一个不知名的世界中。在这里，所有的事物都让小奇感觉似曾相识，好像……好像就是游乐器里的某个游戏世界。啊！没错！这里就是童幻次元里的‘梵境’。

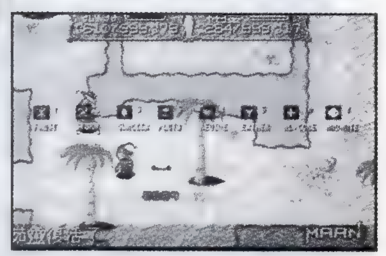
在梵境里，有个莱特斯村，村里住着薄尾族，此族人如今正面临着危急存亡的生死关头，所以他们才召唤救世主‘扎卡特’——也就是小奇，来助他们渡过此难关。扎卡特深知单以一人之力绝无法顺利地完成此艰巨任务，所以联合厚尾村的光之女神族中的火之女神——茹灵，以及治疗之女神——卡白灵，一起展开一场异次元之战。身为救世主的主角，要如何集三人之力来打败音之女神、拯救梵境呢？



这是一款含有升级性质的动作角色扮演游戏，游戏中不但有一般攻击，还有魔法攻击。其魔法可分为三个系列——‘雷系魔法’、‘火系魔法’和‘水系魔法’等，三人各自修炼不同的魔法，扎卡特修炼‘雷系魔法’、茹灵修炼‘火系魔法’、卡白灵则修炼‘火系魔法’。各怪物之间也有其特性，有的怪物怕某一种法术，有的怪物怕物理攻击，至于要如何应用，就靠玩家自己体会了。

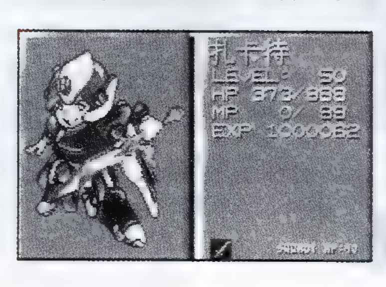
← 游戏走的是一般角色扮演游戏的模式，主角须走遍大陆任一城镇，探访任何的重要线索。

↓ 游戏人物造型可爱，就连怪物的外型也不会很可怕。

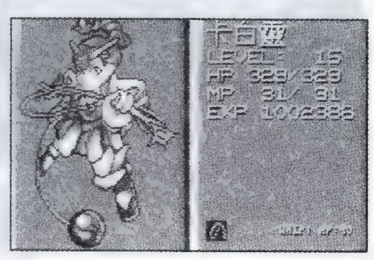


每个主角都有其特殊的专属武器，在每一个村落都可以买到攻击、治疗的物品及武器、防具。善用这些物品，将会对游戏的进行有很大的帮助。当然啦！好东西基本上是蛮贵的，在这个世上可没有所谓‘物美价廉’的东西喔！所以，还请各位努力地赚钱才是上策！

此外，游戏的战斗是即时进行的，因此奉劝玩者们在进入战斗后少发一点呆，否则敌人是不会等待慢动作人员的。





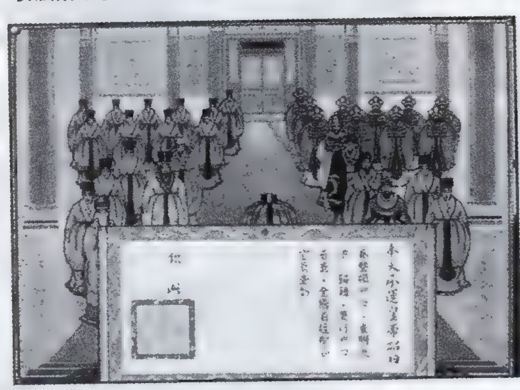


←↑→ 游戏中的三位主角——扎卡特、茹灵、卡白灵。

黄袍加身好不得意，国事大政均握掌底！

皇帝

⬇➡ 外交、内政诸事，均要身为皇帝的玩家们伤伤脑筋了。





这款让玩者满足扮皇帝欲望的游戏，背景设在约西元七世纪时，主角是个年方二十的太子，由于先皇突然驾崩，太子继承了先皇留下的大片江山，在大臣的拥簇下登基为皇，并开始了皇帝的生涯。

身为一名皇帝，先要了解一下皇宫的地理环境。皇宫前方最大的一栋是宣政殿，玩者要在这里和大臣们共谋国事；左方是接待外国使节的礼明殿，外交和贸易都在这里进行；后方有一所皇帝处理杂务的紫宸殿，殿后的少监专司皇帝的出京活动，内侍是掌管嫔妃名册，你还能在这召见子女；有空要常去探望慈宁宫的母后以表孝心；青炉房的炼丹方士能为你炼长生不老丹；如果你想知道人民对你的景仰程度，可以到城墙上方的观景台，眺望广场上膜拜天子的人数；而中庭区是皇宫中占地最大的地方，碧草翠湖、苑院华丽，是休闲娱乐的去处，其中的御书园、棋琴阁、武道场、百剧院可培养皇帝的各项属性；体力是皇帝很重要的一项属性，当皇帝施政、下指令时都会扣除体力，但只要回金龙殿睡上一觉就能恢复一些体力，如果你希望增加最大体力会晤，则要出京狩猎练功；另外还有一个地方，晚上还是灯火通明，还有很多美丽的嫔妃正盼着皇帝的临幸，那就是皇帝的特有财产——后宫。

朝廷的组织分为中央和地方，中央是以吏、户、礼、兵、刑、工六部为主轴，地方则有掌管该地区的文官和武官。随着玩者征服邻国后，大臣数量也会增加。这时期的国际上有东突厥、吐蕃、波斯、大食……等二十个国家，玩者可与之展开缔约、贸易、和亲或勒索等外交活动。这款属于中国历史文化的游戏，视窗字幕均是采用中文直式的排列，整个美术风格一眼就能看出是中国风十足。这样一款结合养成、策略的游戏，是否能打动玩家们的心呢？



⬆➡ 这款画风充满中国味的游戏，与游戏标题正好相互辉映。

奇巧计谋七海寻宝，特立风格冒险游戏！

七宝奇谋

某一天，一位渔翁捞起一张很奇怪的地图，他将这张地图给了他从小就没爹没娘的可怜小孙子当玩具玩，小孩长得聪明伶俐，而且爱幻想，拿到这张地图后，早也看、晚也看，还把它当作全世界最宝贵的东西来研究，最后竟然想要‘按图索骥’去冒险一番，故事也就因此而展开了……

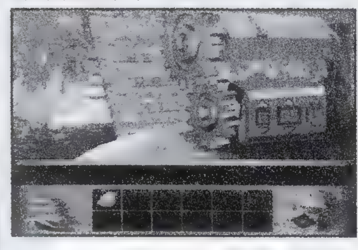
基本上，这个游戏是属于冒险类游戏，整个操作界面有点类似《凯兰迪亚传奇》，而游戏内涵则是很纯粹的数学观念挑战，很奇怪吧！‘数学观念挑战’作为整个游戏的内涵，对于国产冒险游戏尚属稀有民族的今天，对整个会不会太‘冒险’了些呢？对于这一点，据该游戏企划表示：基本上一般电脑游戏，大部分就都是数学的挑战，从逻辑思考到资源分配，都是数学观念的展现，而《七宝奇谋》则是表现的较纯粹而已。

该游戏企划又表示，《七宝奇谋》企划之初有两个目的，一个是希望玩家（尤其是较小的玩家），能够透过游戏去了解某些书本上的数学观念，同时体会解决一个问题，可以用各种方法来解决。而学校老师教的只是一套‘可能’较方便的方法而已，但最好的则是自己想通的方法；《七宝奇谋》便是提供这样的一个环境，让玩家可以尝试各种不同的解决途径，达到数学‘算’出来的乐趣。

另一个目的，则是希望透过这一系列的游戏发行（后续将发行有关唐诗的《大唐诗录》与历史传说的《紫禁城》等），改变一般家长或学校对电玩的偏见，甚至希望有助于他们的教学生活化、活泼化。

为了达到这两个目的，而又不能太过于拘泥形式变成电子书，因此在游戏企划之初，企划人员就下了许多功夫在编纂故事的情节上，巧妙地将各种游戏与剧情融合一起，让玩家在解谜之余，还能充分享受到剧情的乐趣。

← 真难得，国内终于又有一款冒险类自制本即将上市了！冒险是否已磨拳擦掌等待了呢？



↑ 游戏中融合了些许教学的要素，主要是在数学部分的变化。



↑→ 这个风格类似《凯兰迪亚传奇》的冒险游戏，相信也将会和《凯兰迪亚传奇》一样让人感亲切。

东征西讨问鼎中原，文韬武略三国争霸！

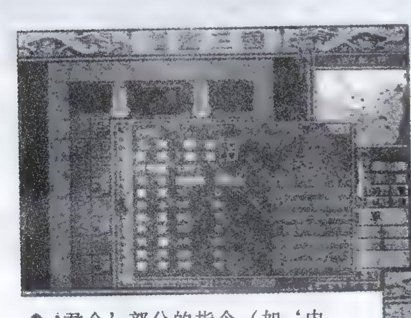
龙腾三国

这是一个综合角色扮演、策略及战略三类型于一体的游戏。玩者在游戏中除了须进行南征北讨的军事行动外；也可寻查探访一切可以提升能力等级的工作；更可与众将官虎谈兵按六韬，坐镇大本或来指挥千里外的决战。

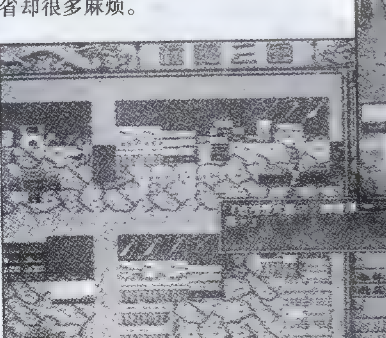
首先，玩家要在十多位不同年龄、武力、智力及政治魅力的候选人中决定一名做为游戏的主角，这位主公有不同的背景及人脉关系，对国政的开展也有不同的影响。游戏是以日期及气候的变化来突显每个时期，剧情的步调喝说是由您决定快慢，但在不同的时期，就会有某些可用之人或天下大事发生，所以征战中的您决不会感到寂寞，因为由电脑控制的其他野心人士会不断出状况，甚至来攻打您。

接着必须做的就是运用‘行军’及‘车令’两种模式中所包含的工作项目，来取得统一天下的最短途径。

行军模式分为调查、侦探、造主项，这个模式有很重的角色扮演味道，玩者必须深入民间探得关于军事、人事、内政甚至敌情的消息，还必须在野地中行军，亲自寻找宝物及奇人并攻陷险关城池。

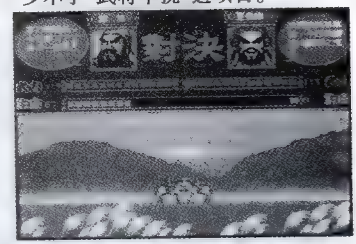


⬆‘君令’部分的指令（如‘内政’），可能派旗下将领径自执行，省却很多麻烦。



⬅⬆‘行军’部分，则有很浓厚的角色扮演味道。

⬇既然是三国类型的游戏，自然少不了‘武将单挑’这项目。



君令模式则分为内政、军事、外交、领地、商贾、人事、谋略等九大项，这九项指令均可交由不同专长、智计的部下去行使，玩者只要指定人及花费，这座城池就会开始运作，就这样子，不论多大的城池都不会有管理失调的问题。

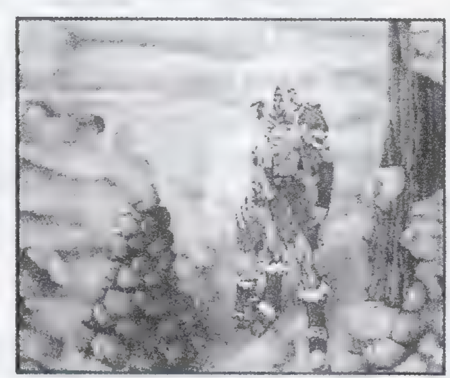
至于战斗方面，在进入战斗系统前可以选择带兵的将军及军队数目、兵种，双方最多一次有五个队伍可参加战斗，而且还可有两队援军。军种携带项目有步兵、骑兵、弓兵、弩兵等，依本次战斗是攻城还是平原攻战决定兵种。战斗的进行方式是采取地图战斗式，玩者与敌军不是面对面的决战，必须各自移动至有利位置才能开战，战斗指令有攻击、计谋等，而火计、雷计、水计等计谋就要视所在地施用了。

贤者宝珠出土，魔都动乱业生！

魔界之泉Ⅱ

~动乱之魔都~

爱玩战略 RPG 的玩家们，相信对《魔界之泉》应该不会陌生，也应该知道战略 RPG 有那些的特色。简言之，就是要包括人物可随着故事的发展而升等并转职；有精彩的战斗画面；更要具备战略游戏的精神。





《魔界之泉》和别的战略 RPG 最不同的地方在于它不只有一个故事。此话怎讲呢？许多号称多线发展的战略 RPG，实际上也只有单一线在进行，然后在游戏中加入一些所谓的分歧点而已。但是《魔界之泉》，却足足有四个不同的故事起点，再加上游戏中还有接受任务付托的分歧点，所以跟别的战略 RPG 比较起来，光是在故事架构方面就精彩许多。而《魔界之泉 2》不仅仅继承了前作的这项优点，而且更有多达七个的故事起点可供选择。但是，千万别以为只是故事增多了而已，事实上，游戏中还隐藏着第八个故事，这非得要玩家玩遍七个故事后，第八个故事才会现身。至于这第八个故事说的是什么，就等玩家亲身玩到时就知道了，但在这里稍透露一点——故事背景会一下子从古代跳到现代喔！

如果说战斗是战略 RPG 最不可或缺的部分，那么《魔界之泉 2》在这一方面的表现也是令人期期可待的，在战斗画面中，敌我双方各据半个荧幕，虽然人物并非画得很大，但每个人物都有自己独特的动作招式，可以说噱头十足。另外，人物的背景还会随着所站位置不同而有所改变。

至于在魔法方面，除了旧的八种魔法外，更新增了‘咒术系魔法’，魔法总数高达六十四种。别以为这些魔法种类跟前作差不多，动画效果也就差不多，实际上，虽然魔法种类一样，但其中有部分的魔法施展画面已经换了，而且动画均是完全重绘制。





不当勇者当魔头，另类游戏怪风格！

地下城守护者

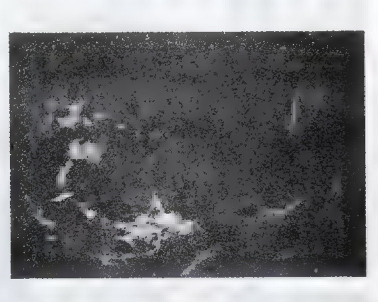
Dungeon Keep



牛蛙（BULLFROG）公司想必是由一群杰出的人才所构成的集合名词，从《上帝也疯狂》（Populars）、《风云霸主》（Power Monger）、《极道枭雄》（Syndicate）、一直到最近的《火爆赛车》（HiOctane）、《魔法飞毯》（Magic Carpet）等，这群可爱的牛蛙们脑中似乎也没有——除了非凡而且惊人的创意吧！

牛蛙的作品往往让潜识里有黑暗倾向的玩者沉迷其中，《地下城守护者》（Dungeon Keep，暂译）也是如此，假使您对自己长久以来配戴的圣者光环已然厌倦，换个口味当当传说中的大魔王如何？这游戏就性质上来说属于另类的模拟游戏，玩者潜入黑暗的最深渊，用心地堆砌自己的地下城，设计出让所有自命勇者的愚蠢人类进得来、出不去的妖宫。

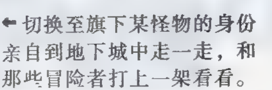
前面说到《地下城守护者》有着十足惊人的3D效果，除了立体感十足的地下城外，最可怕的便是这些自建的3D场景将可自由转动直到您看清楚地下城内所发生的状况，假如这样还无法满足您——好吧！您将可以经由任意一名您手下的观点来观察地下城的所有细节，您将可以亲自体验往昔视为作战夥伴的战士、巫师、盗贼等能力究竟有多强大，更可以凭着为数惊人的怪物部队及复杂迷宫，享受一下将正义与真理蹂躏在脚下的痛快感觉。



心动吗？游戏要求8MB的记忆体以及486以上的系统，并且限制在视窗环境下执行，提醒您！不足的配备您还有机会在游戏上市前打点妥当。因为面对《地下城守护者》这样的游戏，您将很难有机会对它说‘不’！



↑扮演着地下城里的大魔头，随时可以满意地看着今天又有那些愚蠢的冒险者来送死了。



←切换至旗下某怪物的身份亲自到地下城中走一走，和那些冒险者打上一架看看。

胆大盗贼勇闯死神神殿，科技产品对上古代生物！

死神之泪

Azrarl's Tear

置身在幽禁着鬼魂、恐龙及布满待解谜题庞大地下神殿中，这一次您扮演的角色是位全身载满高科技配备的盗贼，为了找出传说中圣杯的秘密，孤身来到艾特尼斯（Aeternis）地下神殿……

游戏在阴暗而细致的画面下拉开序幕，展开庞大地下宫殿中的探险，四下无人的孤独和四处栖身的幽魂，让玩者踏入游戏后的每一根神经都不自觉地紧绷起来，灰暗而神秘，这就是《死神之泪》（Azrael's Tear，暂译）所给得的第一印象。

玩过《旅人计划》的玩家应该会相当适应《死神之泪》第一人称的介面表现方式，您将可以自由地转向各种角度，由于游戏设定您的视野是透过仪器所显示的，所以荧幕一旁有着讯息框，以便显示所有来自周遭环境及您本身状况的讯息，而您身上所装置的感应器，在碰到游戏物品时径自将物品状态显示在你的头显示器（也就是您的观景视窗）上，因此只要您细心搜索，游标会随著着物品的不同而作出相对应的改变。

游戏中一个接着一个谜题组成，除了包含机关的摆置外，还包括与鬼魂的对话，《死神之泪》使用关键名对话系统，因此有别于以往‘Pick & Pass’的过关模式，您交志向须依情景的判断，挑选出正确的对白，因为这些都包含进谜题的一部分，要成功地解开所有的谜团，细心分析所有线索及场景，找出关键地点及正确的回答将会是不可或缺的条件。此外，游戏也加入了战斗及生命值的考量，在旅程中您或许会有机会面对即时的战斗，而这些特点，都让《死神之泪》在游戏内容上显得挑战性十足。



不管如何，踏进《死神之泪》的世界，除了找到最后的解答及逃脱地下神殿的方法外，你没有第二条路可以选择——去吧！前方的路还远着呢……

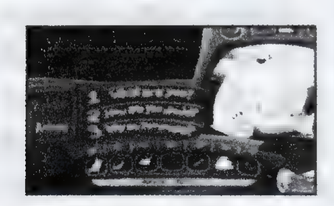
活泼生动幼教游戏，拯救动物蜗牛出击！

飞天蜗牛

Mortimer and the Riddles of the Medollion

每一个拯救世界的冒险者，都会有样得力的坐骑，可能是只三不五时喷把火的龙，也或许是只大鸟，再差劲也会有个飞船之类的坐坐，但……再怎么样……怎会是一只装了喷射飞行器的蜗牛？

这是个疯狂的载具，但这次的目标可是一点也不疯狂——玩家们这次拯救的不再是人类，而是草原上广大的动物们，一道来自远古的邪恶力量，正一步一步地侵蚀着动物们，将他们化为岩石，孤单地面对冷清的原野……

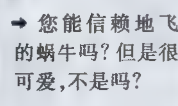




是的，游戏的目的相当地单纯，玩者的任务便是收集所有古代纹章的碎片，将黑暗的恶势力驱逐出这个世界，在内容的安排上，除了乘坐飞天的蜗牛射击一路上遇到的石化动物(玩过《魔法飞毯》吗？就国务委员上子的过程类似》)，在形式上类似第一人称的射击游戏，唯一的不同是您的目的不再是消灭它们，而是拯救它们，完成了射击关卡后，在每一关都会安排一道谜题，解答呢？则在您方才所碰到的动物身上，您必须由提示猜出谜题所指示的动物名称，在回答之前，您有机会详细‘访问’每一个该项关卡出现的动物，之后藉由整理这些讯息，找出谜题所暗示的正确种类，但，先别这么武断地肯定这是一套学龄前儿童教学游戏。



↑↓一边玩游戏，一边还能学习认识可爱动物。



→您能信赖地飞的蜗牛吗？但是很可爱，不是吗？





←骑上蜗牛背上的大机器里，就可以随着蜗牛上天下海、四处翱翔。

如果您将《飞天蜗牛》(Motimer，暂译）视作教学游戏，它绝对是成功的范例，活泼的布景、悦耳的音乐及为数不少的动物资料，对低年龄玩者的基本知识建立都有着绝佳的帮助，成功地寓教于乐。但另一方面，《飞天蜗牛》背后有着耳熟能详、但依然魅力四射的故事情节推动整个游戏的进行，对高年龄层玩家而言，《飞天蜗牛》高度亲切和简易的设计不会与‘幼稚’画上等号，您依然能由其中获得许多乐趣。

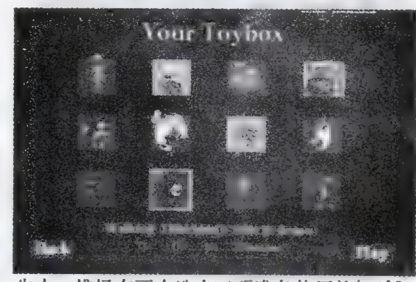
简单、逗趣，单纯的游戏方式里有着富变化性的层次，LUCASARTS 不单单因为《疯狂时代》、《绝地大反攻》这些令人津津乐道的佳作而满足，他们的目标，似乎是想掳获每一个坐在电脑荧幕前的玩家的心，不管您是 9 岁或是 99 岁，而《飞天蜗牛》，或许将会让 LUCASARTS 的野心划成一个完整的图。

骷髅头老鼠推土机，机仔头什么玩意儿！

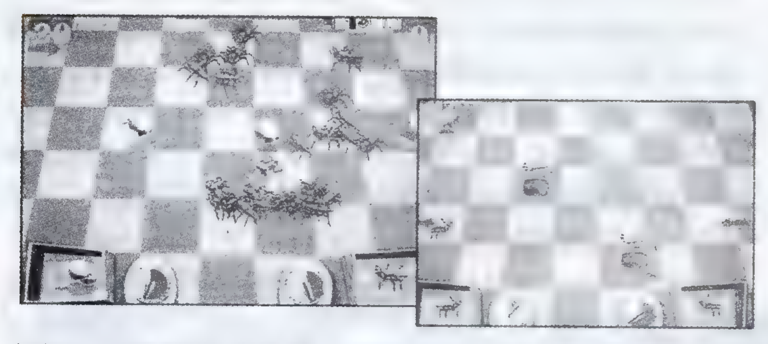
机 仔 头

Gear Head

忙完了一天的事务，您是不是想找个简单而易于上手的游戏来放松您紧绷的心情，那么试试《机仔头》（GearHead，暂译），或许您会找到一番乐趣。

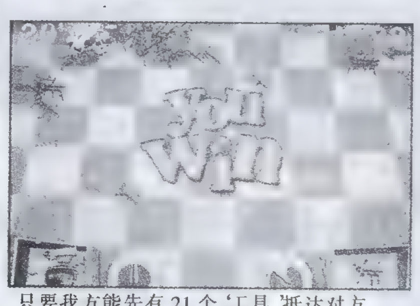


先由一堆怪东西中选出三项准备使用的‘工’？

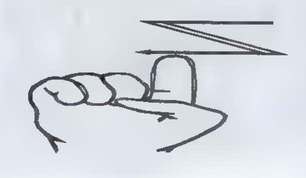

开始一场混乱的大战。

《机仔头》有点类似稍早前的简易益智游戏，游戏的舞台是在一个类似西洋棋棋盘的方格上，只是玩起来的学问没那么复杂——在进入游戏之前，您得先选择三个‘玩意儿’（toy）作为游戏进行时所使用的‘工具’。

OK！之后的事情便很简单了，您在一个外观类似西洋棋棋盘、但本质上像是乒乓球桌的舞台上进行，您可不断的‘发球’，而这些球儿就是您刚刚所选的‘玩意儿’，当然，游戏提供了各种不同的‘玩意儿’，游戏的进行便不可能仅仅只是发球这么单纯，由于游戏进行的桌面不大，所以这些‘玩意儿’便会产生意料之中的碰撞，而您的目的，就是抢在对方之前把二十一个‘玩意儿’送进对方的地盘，先达到者为胜，但如果差距只在两发以内，那么便延长到分出胜负为止。



只要我方能先有21个‘工具’抵达对方敌阵就算赢了。



有趣吗？挺好玩的，您可用的‘玩意儿’包括了推土机、咬人的骷髅头和老鼠等等，有些可以用来阻止对方‘玩意儿’的前进，有些可以直接将对方的‘玩意儿’咬下来，有些‘玩意儿’可以直直向前推去而不受阻扰，有些则是能以灵活的曲线高速向前直行，您必须善于分析对方所放出来的‘玩意儿’的作用，更必须在有限的时间内决定您的对策。

虽然《机仔头》在规则上有点单调，但是游戏性还算丰富，如果您厌倦了杀死脑细胞的游戏，那么试试《机仔头》这款益智小品，或许能为您的心情带来一番转变。

天堂有路给您走，地狱开门让您来！

天堂与地狱

Afferlife

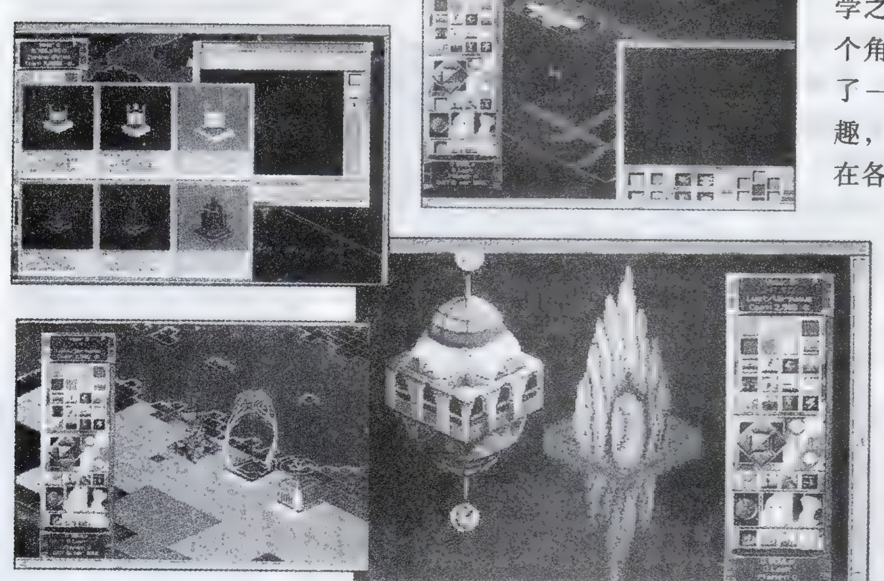
死后的灵魂何去何从？让《天堂与地狱》（AfterLife，暂译）来告诉您答案。

与《模拟城市 2000》百分之九十五相似的外观及规则，乍看之下很容易误会是《模拟城市 2000》的幽冥版，但是要这么说也无妨——这次您所扮演的角色不单是市长，而是死后世界的市长，一手建立起天堂与地狱，让每一个飘流无依的灵魂有抉有归，不论是上天堂奖赏、下地狱惩罚或是重打到轮回，让每一个想回人间的灵魂得到满足——当然，您也可以从中获得利益。



现在，您的市民就是这些个灵魂，如何在您的领地里建立一个制度完善、赏罚分明、希望与快乐的天堂和地狱（？）便成了您的首要之务，当您建立起‘阴阳大门’（Gate）一刻起，灵魂便开始涌入您的领域，这些灵魂们有着不同的个性，他们生前的事迹也决定了他们进来后的待遇，而您的工作，更是妥善划好区域、建立良好的幽冥交通网以及齐全的幽冥公共设施，虽然游戏中可供选择同建的公共设施与《模拟城市 2000》相较之下来得少，但是由于居民的性格（比方善嫉、好善等等）相互同异，因此可供选择同建的居住区域多了不少。

诡异吧？是有点诡异，正如它的配乐，低缓的大提琴声加上令人不甚愉快的调性，以及灰暗的背景，都让玩者心情的压力相当地重，而脱离现实的游戏内容，也让玩者不再需要考虑游戏与都市计划学之间有什么牵连，从某个角度看，这样或许剥夺了一些策略应用上的乐趣，但是换个观点看来，在各的运使上也变得比较单纯容易上手，建筑物外观的图像虽然精致，但是在丰富程度及背景地形上的表现则财了许多，至于这样的题材能给您多大的吸引力，端看您对这种怪异题材的容纳度有多少。



轻松简单射击游戏，适合忙里偷闲娱乐！

宇宙超战机

Piranha

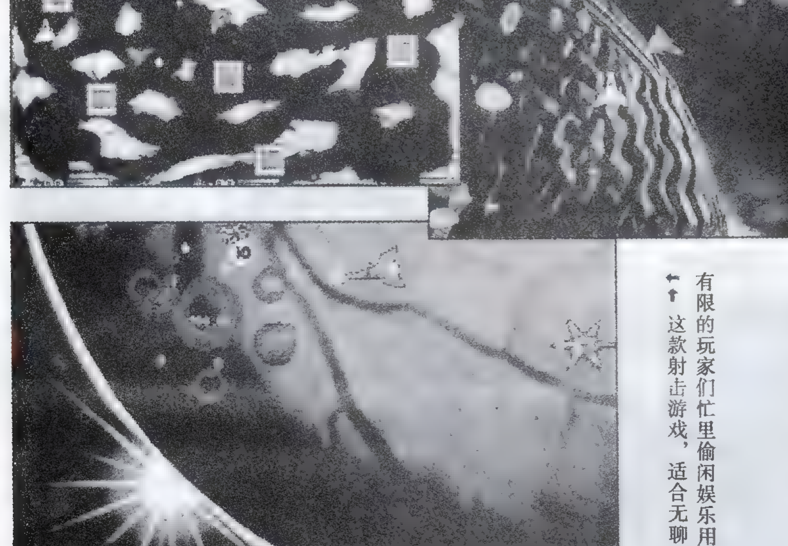
还记得早期的大型电玩射击游戏？当时的射击游戏并没有像今天的射击游戏这般，有这么精致的3D动画及花招百出的武器系统，有的只是简单的线条或三角型，但在当时，那些射击游戏已经让很多人在电玩游乐场流连忘返了！可一人游戏是否吸引人，画面并不是唯一的要素，游戏的趣味性、耐玩性也是不可或缺的。

由OTM公司所设计的这款射击——《宇宙超战机》（Piranha，暂译），虽然没有炫丽的3D动画或剧情，但因其具有上述早期射击游戏的优点，所以还是值得期待。基本上，这个游戏的最终目标只是把在战机附近神出鬼没的所有大陨石全数击毁就算完成了，但是其趣味性就在于被击中陨石会不断分裂并四处流散，撞毁（伤）战机，玩家们如何能一边打陨石，又要能



闪躲愈来愈密集的碎陨石，那可就要费一番功夫了。值得一提的是，这个游戏的音乐、音效的立体效果实在不俗，而玩家的太空战机在画面上的移动是可360度旋转射击的，当战机移至画面边缘时，会从另一边边缘窜出。除了打上，本游戏也提供对战功能，可让两或三个玩家在各种不同的障碍环境中对战，此时是以消灭对方战机为第一要务。

这款射击游戏其趣味性与《俄罗斯方块》类似，就是那种简单但有趣的风格，似乎相当适合上班族趁老板不在时偷闲娱乐之用，对射击游戏有兴趣的玩家们，就不妨逮着机会‘Give it a shot！！’



←↑这款射击游戏，适合无聊或时间有限的玩家们忙里偷闲娱乐用。

动作射击伴随角色扮演，战士挺枪冲锋不落人后！

冲锋战士

在一个未知的星球上，原本人们过着快乐的生活。但是有一天，一颗巨大的彗星撞上了这个星球，造成大半人的死亡，而残活下来的人们分成了两类——较强壮邪恶的一派自称‘统治’，奴役着其它较弱的一群。终于……被奴役的人们再也受不了暴政的统治，决心为他们的生存与自由而奋斗。





← 又是一款与《毁灭战士》相同类型的游戏出来了，真不知这场‘毁灭战士’恶梦会到何时才会稍平息些。

↓ 将这种动作射击游戏加上角色扮演游戏的对话模式后，是否就有一些不同的感觉出来呢？



自从《毁灭战士》在PC游戏界走红后，市面上所谓‘Doom－Like’的游戏真是多如过江之鲫，而大体上来说，游戏大多是换汤不换药，有些甚至可以说是完全‘忠于原味’。但是由VELOCITY所开发的这款《冲锋战士》（Strife，暂译）可是有些不同了！这是一款‘Doom－Like’加上RPG组合的游戏，画面的卷动十分流畅，3D的效果也不比《毁灭战士》差，人物上下楼时的起伏感相当逼真，但这些并不稀奇，独特的是这个游戏把RPG也能扯进来，游戏中的许多关键或武器、物品的取得都是要靠和他人的交谈得来，另外在那些狭窄的通道中，居然也有武器店，防具店等等，游戏中的对白也是全程语音；武器总共有八种可以选择，从最简单的手套型匕首一直到雷射枪，玩家可以体验不同武器摧毁怪物质快感（变态吧！），游戏中的音乐、音效也都能有《毁灭战士》的水准，爱好‘Doom－Like’游戏的玩家们，应该就是喜欢那种震耳欲聋的枪声和怪兽临死前的惨叫声吧！



正如《毁灭战士》一样，《冲锋战士》也提供多人对战或联线的功能，让玩家们能与亲朋好友共享游戏乐趣，再加上RPG式的剧情引导，《冲锋战士》应该是在众多《冲锋战士》游戏中比较具特色的一款吧！



舍身救人闯异次元，奇幻世界谜题一箩筐！

光　屋

Lighthouse

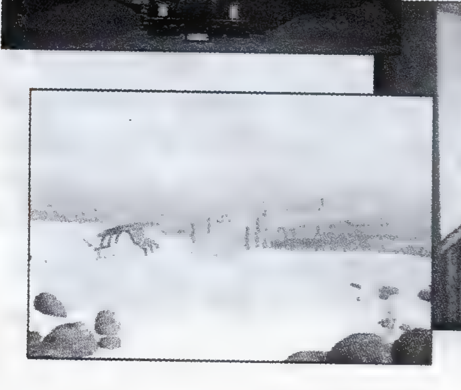
一向执冒险游戏牛耳的SIERRA公司，在今年夏季将要推出拥有复杂故事情节的冒险游戏——《光屋》（LightHouse，暂译），并以三片CD的方式发售。这个游戏是以现代的世界为故事背景，并且描述一个神秘黑暗力量企图入侵人类的世界进行破坏；而游戏中的所有谜题都是利用‘伪科学’的技术所创造出来的，别具创意。

故事的剧情是这样的：您的朋友Dr. Krick，一位物理学家，而灯塔就是他的家。一日傍晚，Dr. krick发狂似的跑来要你替他照顾年幼的女儿——Amanda。在拗不过他的苦苦哀求下，你便答应了他的要求。就在Krick走了不久后，你便动身前往这座神秘的灯塔。奇怪的是，当你抵达Dr. Krick的家时，却发现Dr. Krick竟然消失得无影无踪，不知去向。于是乎，你便开始进行一连串的搜索工作。就在寻找Dr. Krick的同时，唯一知道Krick下落的Amanda，却被一个恐怖、无人性的生物掠夺而去，并且消失在通往另一个世界的大门中。此时，唯一能解开这一切迷团的方式，就是跟随这个丑恶的生物进入另一个世界，并设法拯救你的朋友Krick和他的女儿Amanda。



在进行游戏的过程中，玩者必须利用拾取到的工具或机模式，以解开一连串的谜题。另外，玩者也将会在这个诡异的世界里遭遇到许多不同的角色，并且藉由他们的帮助顺利地找到通往家乡的自由道路。

《光屋》的游戏动画，是借助Alias Power Animator以及3D Studio所完成的。这也是SIERRA第一次尝试利用3D的手法创造整个的游戏角色。利用这种方式所创造的世界，可以充分地发挥设计师的想像力，构筑一个现代科幻故事。



詹氏年鉴加上电脑技术，模拟游戏再创新里程碑！

AH－64D长弓攻击直升机

AH－64D Longbow

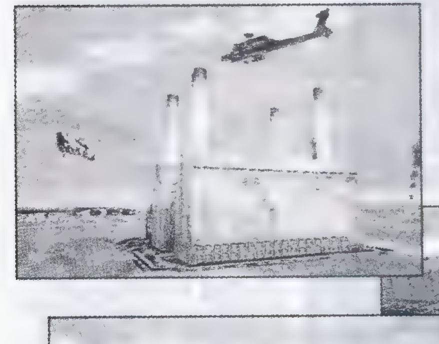
以詹式年鉴为依据的军事模拟游戏——《AH－64D长弓攻击直升机》（AH－64D Longbow），即将在近日内与玩者见面。这套游戏的制作人，呆是大有来头的，是曾经制作过《无敌飞狼》、《F－19隐形战斗机》、《F－15鹰式战斗机3》的名牌制作人Andy Hollis。而游戏的制作阵容更是可观，足足耗费了二十人／年的工作时间，并且以一世纪的詹氏文献为后盾。

在地形上，游戏采用了真实了产地景贴图的方式制作了横跨20000公里长的地形景观。所有的地形景色是参考美国地理测量协会所提供的高空数位地图而进行绘制的，并使用了最新的透视修正技术来消除地景扭曲变形的不良效果。游戏中并提供了三种难度模式，让不同程度的玩者都可以获得最大的享受。

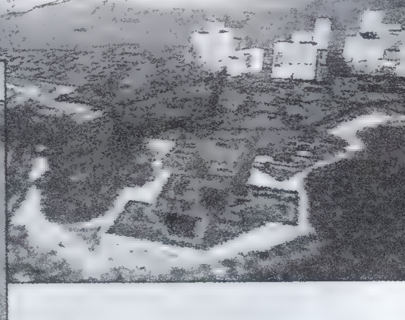
《AH－64D长弓攻击直升机》将精密的电子通讯设备毫不保留地搬移到电脑荧幕上。玩者可以设定优先开火区，传递目标清单给你的僚机，并且执行你所下达的攻击命令！关于电子器材的每一个细节，都是根据实际的飞行手册所设计，并且经由美国陆军战斗飞行员实际测度。同时，更请了许多航太方面的专家，针对本游戏设计了游戏中的人工智慧型控制系统，可以完全模拟真实的Apache上的各种装备。游戏中共提供了五种不同的飞行模式：互动式的飞行训练、执行真实的Apache历史任务、即时任务、任务产生器以及提供了250个任务的会战模式。

除此之外，以真实场景和演员所拍摄的电影情节、真实照片以及新闻动态，可以让玩者对战况拥有更明确的了解，并作出最正确的判断。为了让每一个玩家都能够轻松地驾驶这部高性能的攻击直升机，所有的界面和操控方式都可以由玩者自行调整，以符合个人的飞行习惯。









单纯射击游戏反应力，捍卫摇滚音乐革命争自由！

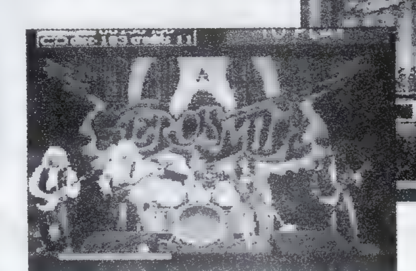
X 革命

Revolution X

自从数年前《乌兹冲锋枪》大受欢迎之后，市面上类似的大型电玩便层出不穷，但在个人电脑上除了《疯狗麦斯》（Mad Dog McCree）外，似乎就没有类似的游戏再出现了。而现在，玩家们终于又有了另一个选择。

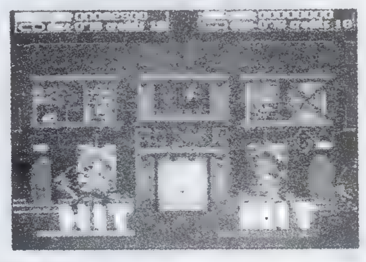
此游戏最大的特色就是以音乐为主题，背景是在一个禁止人民有通俗文化的国家，游乐器、电视、音乐、杂志等都是违法的，成年人并一一地被逮捕，玩家的目的就是要与一个地下合唱团接触，并商讨革命的事宜。

画面以类似《毁灭战士》的第一人称视野进行，但行进的方向是由电脑控制。玩家只须移动游标将画面上所有会动的东西击落就可以了。其中一般的武器除了无限制的机枪外，就是打到目标会爆炸的光碟片（正符合封面的副标题——音乐就是武器），光碟片的数量有限，但可于画面中拾取。有时也能捡到链炮，可在有限的时间内加快子弹连发的速度。有些场景会穿插一些美女充当人质，需将她们身上绳子破坏方能营救。还好这些人质是打不死的，就算没救到只是丧失加分的机会，对游戏进行无影响。玩家尽管尽情的射、射、射……



⬇➡ 夹带重摇滚音乐当陪衬的这款纯射击游戏，声光效果十足。

游戏难度不低，某些桥段甚至含有解谜的成份，假如只用蛮力乱轰一通，可能会发生敌人不断出现或头目打不死等现象。图形大部分是由真人演出，整体表现相当流畅。在很多场景会让玩家选择进行的方向，也将耐玩度提高不少。CD 音轨上播放的音乐是由真实的乐团录制，摇滚的风格十分明显。游戏可让两人同时进行，对应滑鼠、键盘及各类摇杆。总而言之，《X 革命》（Revolution X，暂译）算是此类游戏中表现不错的一个，喜欢这类型的朋友不妨一试。





⬅⬆⬇ 单纯的射击游戏，玩者的任务就是举枪射、射、射……

撞球游戏另类玩法，拟真系列再度出击！

超拟真史诺克撞球

Virtual Snooker

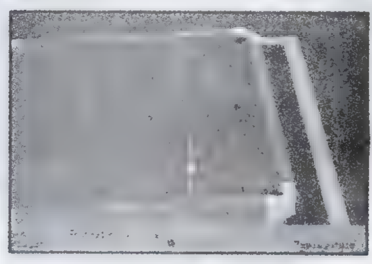
个人电脑上的撞球游戏一向不多，称得上好玩的更是凤毛麟爪，前一阵子由 CELERIS 设计的《超拟真实撞球》（Virtual Pool）即为其一。在前作广受好评之后，原制作小组趁胜追击，以相同的程式引擎、相同的界面又推出《超拟真史诺克撞球》（Virtual Snooker），喜欢撞球游戏的玩家们又有福了。

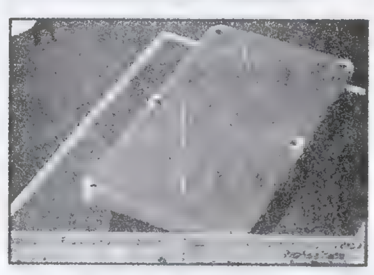
本游戏的模拟度相当高，除了可用任何想像得到的角度来观察球台外，玩家还可任意控制击球的力道、位置、击球点、球竿角度等，几乎除了失误及打者的姿势外，所有用得上的要素都模拟到了。虽然如此，但游戏的操作并不复杂，一只滑鼠配合几个键盘按键能轻轻松松的打好几场。值得一提的是，本游戏的击球方式



↑游戏中尚附有真人高手亲自教授撞球技巧的影片。

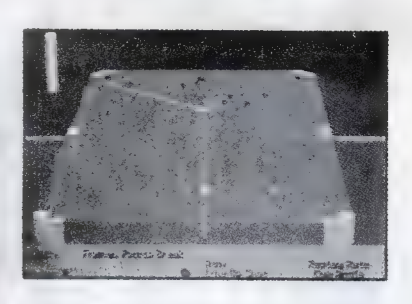
↓→这款撞球游戏模拟的情况细节很详尽，几乎该考虑的要素都考虑到了。





有别于一般的撞球游戏，玩者在击球前须以滑鼠的前后移来控制球竿，出竿的力道亦由此来决定，大幅提高游戏的真实度。游戏中尚有提供录影重播，甚至可以重打来改变所有的错。此外电脑还可以预先计算出所有球的行进方向，当然有连线对战





时此辅助功能将无法开启。连线对战？不要怀疑，跟前作一样，本游戏支援各式各样的连线模式，从 Modem 到 IPC 网路一概俱一，这下子找不到对手再也不是不玩此类游戏的藉口了。

相对于前作中的世界超级好手 Lou Butera，本游戏也邀请到曾获六次世界冠军的 Steve Davis 来示范基本技巧。还收录了他一竿得到 147 分的比赛实况，有打过 Snooker 的朋友应该知道这个分数的罕见程度。游戏中的线上说明相当详细，除文字说明外，连操作方式都制成影片来播放。不过所有的影片都没有字幕，对于玩家的英听能力是一大考验。去掉这个因素的话，本游戏相当适合对 Snooker 有兴趣的初学者，喜欢前作的老玩家们更不能措过。

倒霉少年误撞不法事，逃避匪徒闯遍游乐园！

恐怖游乐园

The Residents Bad Day on the Midway

打从你清醒的那一刻开始，这个世界就显得更加地嚣喧不安……。《恐怖游乐园》（The Residents Bad Day on the Midway，暂译），是 INSCAPE 公司最新的一款冒险作品，在游戏动画片头的一开始，玩家就可以强烈地感受到那股说不出来的诡异感，并且忽然有种陌名的悚然由心中油然而生。

在《恐怖游乐园》这款游戏中，玩家所要扮演的游戏主角，是一位可爱又天真的小男孩 Timmy，他原本是满怀兴奋的心情，在一个月黑风高的夜晚独自跑到这个游乐园想要痛快的游玩一番，没想到却倒楣地碰上一连串稀奇古怪的事情。玩家所要做的事，就是帮助 Timmy 顺利躲过坏人的魔掌，并且解开一个又一个不可思议的现象与谜题，最后平平安安地走出这个游乐园。

⬇➡ 这款充满诡异风格的冒险游戏，光看画面就让人心里毛毛的。





这是款只能在 Windows 上玩的游戏，游戏的画风有森森的感觉，而其音效 在愉快的表面下波涛汹涌。整个游戏界面看起来相当简洁有力，而且只需一只滑鼠就能走遍天下；特殊的场景移动效果，与杂乱之中又有章法的文字讯息，是这款游戏最大的特色之一。虽然游戏只支援到 256 色，且整个画面看起来并不像《宇宙冒险家》那般精美，不过游戏里头场景的绘制可是一点也不含糊，透过偌大的主角观点视窗，玩家仿佛置身于真的游乐园当中一般。

由于游戏的进行当中时有大量的动画播放，而这些动画皆是采用 Quick Time 格式来储存，所以玩家必须另外再安装一套 Quick Time 在 Windows 里，而这些动作都会在安装游戏的时候顺便完成，并且还加建有 UnInstall 的 Icon，解除游戏的安装将会是一件再也简单不过的事件，而无须像以前一样必须自行手动解除安装。



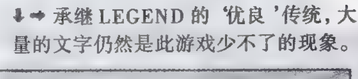
⬆➡ 利用 3DRender 出来的人物脸谱，看上去反而觉得蛮怪异的。

太空船难唯一生还者，智解潘朵拉神秘内幕！

危机任务

Mission Critical

提起 LEGEND 这间公司，想必会让很多玩家竖起大拇指。但早期 LEGEND 的游戏一向是纯文字界面的死忠拥护者，放眼所见，尽是大量的文字讯息，因此吓退了许多冒险游戏的初学者。后来为了顺应图形界面的趋势，游戏的操作界面也融入了图像的设计，如今，更由于真人演出和剧情动画的大行其道，LEGEND 也在其新作《危机任务》（Mission Critical）中，顺应了这股潮流。不过打着 LEGEND 这块响亮的金字招牌，《危机任务》可不只是时下一般充满华丽外衣的漂亮游戏而已。

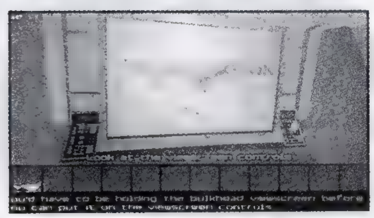


⬇➡ 承继LEGEND的‘优良’传统，大量的文字仍然是此游戏少不了的现象。



➡ 仔细搜寻太空船中任一角落，找出太空船之会失事的原因。





游戏的片头动画中叙述了 Lexington 太空船上的船员，在舰长的引导下，预备执行一个极为机密的潘朵拉计划，但在任务执行中，船舰却受到不明外力的撞击导致船舰被毁，船上的船员也不幸罹难，在这场意外中，仅发现一位生还者，玩家在这个游戏中所扮的角色就是个仅存的生还者，藉由舰长所遗留下的资料，试图找出事情发生的始末，并且在细微的蛛丝马迹中，拼凑出潘朵拉计划的秘密。

玩家一开始的目的是修复船舰上受损的仪器，并且想办法在各个甲板中穿梭，藉由船舰上终端机的指引，玩家会逐渐明了舰上的一切，而舰长之前留下的记事本中，更有不少通往各个地点的通行密码。

在《危机任务》中，操作界面变得更人性化，也更为顺手，即便你之前未接触过任何一款冒险游戏，LEGEND 也体贴地替您设计了线上教学和解说的功能，好让您尽快的进入《危机任务》的世界。相信喜爱 LEGEND 公司作品的玩家们，对这套全新的太空科幻冒险游戏一定也会有着不一样的新体验和奇妙的感受。



⬆➡ 受到近来游戏市场的刺激，LEGEND 也在其游戏中加入了真人演出与大量动画。

古代武侠打斗现代登场，东方中国功夫西方发扬！

英 雄

Supreme Warrior

想必诸位有对《毁灭战士》及《真人快打》这两套游戏应该不会感到陌生才对。而《英雄》（Supreme Warrior，暂译），正是一套类似《毁灭战士》的游戏角度的真人格斗游戏，以第一人称的角度与敌人交手，倒是个相当新鲜的尝试。本游戏的操纵方法非常简单，就是拳打脚踢并挡掉对手的招数，基本的控制只要九个数字健就成，相当容易上手。

⬇先打败地、风、火三组敌人后，才有资格与最后一组大魔王进行挑战。





⬆乍看之下，还误以为这是一款国产的古装游戏，谁知竟然是款外国人设计的武侠格斗游戏。

⬇➡第一人称的格斗游戏！？这还是头一遭呢？



《英雄》全部是以电影拍摄的手法来制作，开场就是一大段影片，描述一个年轻人翻山越岭，背负着宿命来到一个饱受恶势力欺压的城市，为了阻止魔头的野心，他必须与对方一决死战（好像在看早期的武侠片）。除此之外，游戏进行中的过场影片相当多，人物的动作也还算细腻，只是画面的清晰度不是非常好，而且善恶对抗的故事情节也有点老掉牙了。主角的对手共有十二人，分成四组，每一组都各有两名保镳及一名战神（Warlord）。前三组分别是火、风、地，玩家必须将这三组全部打败后，才能跟最后一组挑战。

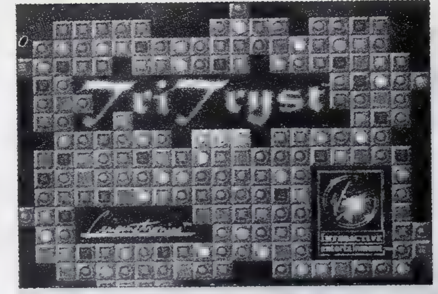
想要在本游戏成为'英雄'，有两个非常重要的条件：一是反应，二是距离感。虽然游戏提供了训练课程，但其中只是有两名少林僧示范拳打脚踢的基本动作，然后再告诉您掌握距离感的重要性。换言之，功夫完全要靠自己去练。十二名敌人的武功都有来历，像是蒙古摔跤、拳击、南派、北派、野兽派的功夫、武术及少林功夫。至于招数模拟的真实度如何，这点就留待玩家们去判断了。

戏法人人会变，巧妙各有不同！

智慧拼盘

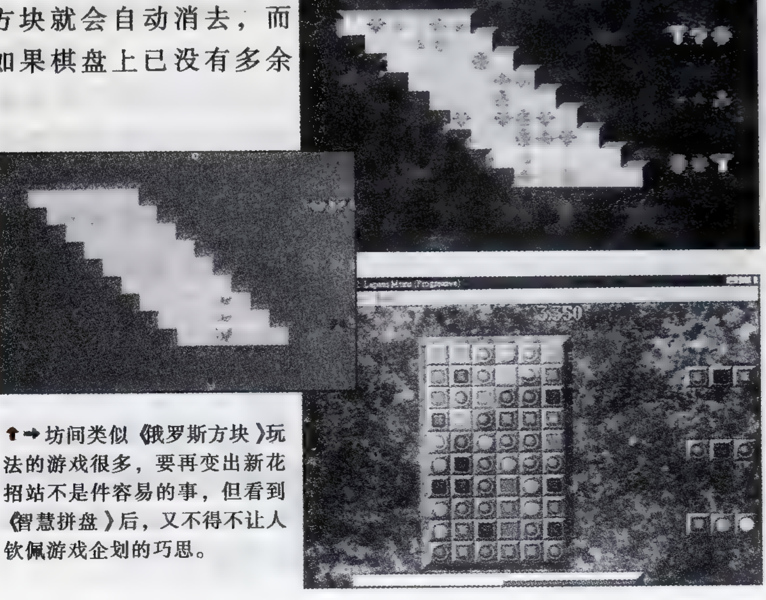
Tri Tryst

谁说《俄罗斯方块》就一定要有《俄罗斯方块》的样子，难道改变了形状就会变得让人不认识了吗？其实形状只是外表，重要的是其乐趣、内涵等本质是否存在，今日要介绍的《智慧拼盘》（Tri Tryst），可说形似《俄罗斯方块》，并衍生出独特的玩法，而且一样好玩。



《智慧拼盘》的玩法很简单，玩者先从桌面上拿取一排的方块，然后上下旋转改变方块的形状，好在棋盘上排出最佳的位置，只要三个相同的颜色（形状）的方块，连成一直线，方块就会自动消去，而如果棋盘上已没有多余的空间可再放进另一组方块时，也就是没有三格连续的空格可再安插方块，那表示游戏已‘Game Over’了，必须再从头来过，基本上和《俄罗斯方块》的玩法差不多。

再来谈谈游戏的模式，共分成两种：一般和进阶。先来说一般性的乐趣，这里比较奇怪的是长方形的棋盘改成了平行四边形，所以在排列的时候会受到较多的限制，尤其因方块是三颗连在一起，所以如果排列时没有计算好的话，棋盘上就会剩下一、二格的空间造成无形的浪费。而进阶式玩法的棋盘则仍是长方形的，但是有过关条件的限制，就是每关的下方都有长形条棒，每消去一排方块，条棒就延伸一格，而玩者则必须在棋盘的空间塞满前，使条棒延伸到另一端，才能进到下一关。



↑→坊间类似《俄罗斯方块》玩法的游戏很多，要再变出新花招站不是件容易的事，但看到《智慧拼盘》后，又不得不让人钦佩游戏企划的巧思。

另外，此游戏还附有六种不同特色的底纹、方块形状可供选择，比起《俄罗斯方块》还多了一点花样变化。

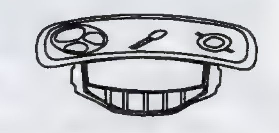
虽然说，类《俄罗斯方块》的游戏已经有很多人出过了，但是每款游戏还是多少都有其独特性，《智慧拼盘》也不例外，套句流行话：‘管它怎么变法，只要好玩，都是好Game。’



邪恶法师意图染指大陆，少年英雄设法找出宝剑！

沙那拉宝剑

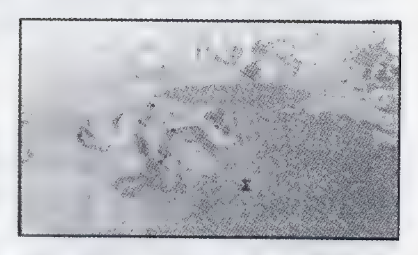
Shannara

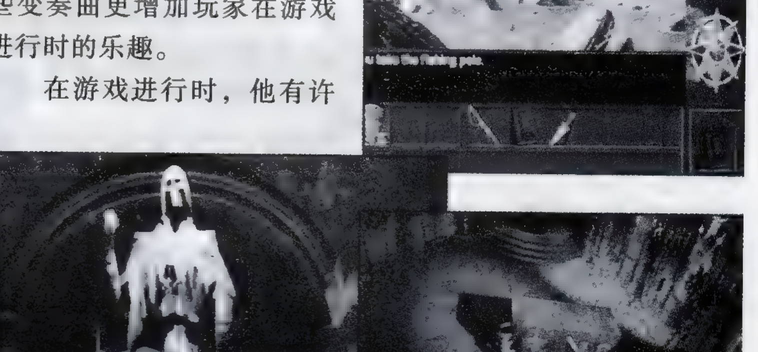


相信许多冒险游戏的人对于 LEGEND 公司应该不陌生吧！该公司几乎所出品的每部作品都深受冒险玩家的喜爱，而且更是好几次都得到业界所推崇年度冒险佳作的殊荣。本日要向诸位玩家报导的新游戏，正是该公司所出口的《沙那拉宝剑》（Shannara，暂译）。

中古世纪时期，一个有如同死神般威力的邪恶法师，在被制服了数十年后又恢复魔力，然后展开了一连串的血腥报复行动，眼看着这个世界又面临着许多怪物及邪灵的威胁，而人们也即将步入死神的世界中，更糟糕的是，当代世纪英雄的年事已高，对于再一次的危机也都束手无策。这时候，解救生灵涂炭危机的任务就要托付给您——这位流着英雄血统的玩家，您必须要在广大的世界寻找其他的热血青年及邪恶法师的克星——沙那拉宝剑，让世界重获光明。

本片的表现方式也是沿习该公司惯有的独介面，但是本片的画面是以 SVGA 来表现，所以使得画面非常清晰并真实，本片开场的动画也是用 3DRender 出来，处理得颇具震撼性；还有在操作上也较以往改进许多。由于该公司以往在操作上所使用的文字比率颇大，所以对于有些玩家会感到较不习惯。但是本片中您只要使用滑鼠轻点即可，使得游戏在进行时感觉较有亲和力。另外在音效与语音上的表现也是不俗，本片的背景配乐以及一些变奏曲更增加玩家在游戏进行时的乐趣。





在游戏进行时，他有许多战斗的场景，相信这对许多精力充沛的玩家而言将能得到更多的乐趣。对于该制作公司以往所出品游戏的品质而言，相信本片也一定不会让玩家失望。



射击游戏另类玩法，拟真系列再度出击！

蜂　毒

The Hive

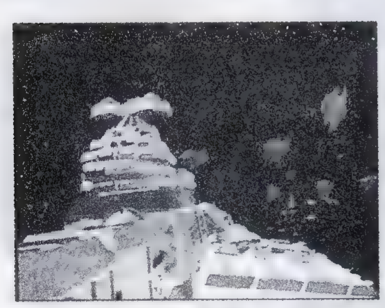
数千年前，一个古老的种族制造出某变种毒蜂以提炼生化毒素。在一次生产的过程里，那些致命的毒素外泄使得该种族全部灭种。后来，这古文明的遗迹被人发现，于是星际联邦便决定要把整个太阳系隔离起来以免毒素再度扩散，虽然如此，还是有野心分子取得了女王蜂身上的DNA加以复制，并生产出足以危害整个银河系的毒素。为了阻止此事愈演愈烈，联邦派出了秘探麦克斯，以货运身份作掩护，侵入歹徒的基地进行破坏行动。以上，便是《蜂毒》（Hive，暂译）这个动作射击游戏的背景故事。

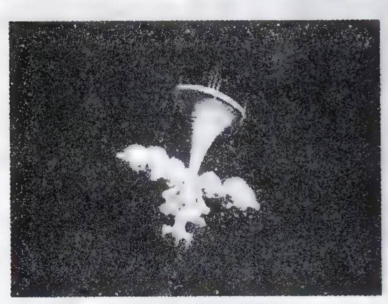
《蜂毒》是个针对WIN95平台而写的游戏，并且利用WIN95下 形功能做出了许多令人眩目的设计，例如可操控360度回转的高郊炮塔等等，画面流畅、视觉效果相当惊人。以下，便是《蜂毒》中二十大关卡的各别简述：

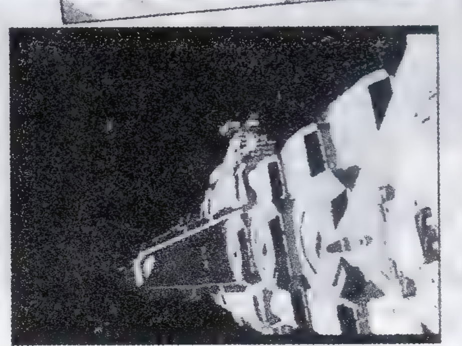
第一关：主角麦克斯将越过超空间而飞往死星。玩者必须在敌舰打开舱门向外释放毒物之前破坏他们的行动。

第二关：在高热下，玩者必须将采集到的毒素本丢弃。如果飞行的高度控制不当，很容易就引爆自己的飞行器。

第三关：在船身严重受损的情况下，你的任务是必须在白雪皑皑的山区找到一个安全的地点迫降。除了尖耸矗立的山峰外，还会有一波波的敌机会飞出来向你攻击。

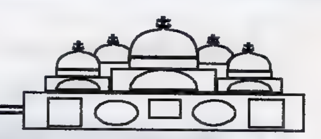


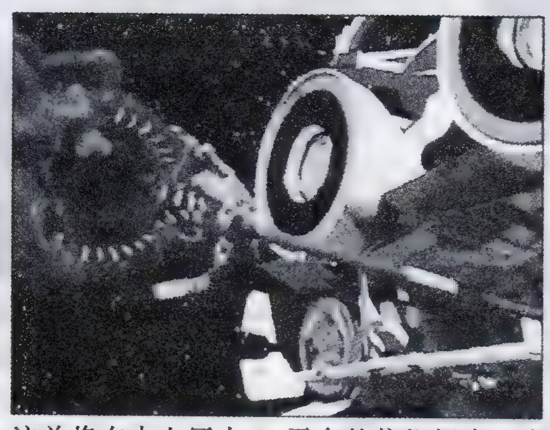




第四关：迫降冰原后，麦克斯必须用光线枪将剩余的敌机一一击落。过关后，便可进入地底的建筑要塞中。

第五关：在进入敌人的秘密基地后，玩者得直捣基地的核心部分进行破坏行动，并找出离开那里的生路。







第六关：这关将在中央压力舱中进行。源源不断涌上来的敌人个个都以消灭麦克斯为最终目的，一场硬战在所难免。你必须先知道他们的行进模式，才能克敌致胜。

第七关：在这里你将被告知有一个足以毁灭整个星球的末日审判装置，唯有找到这装置并引爆它，才能彻底的使怪蜂毒素从银河系中永远消失。

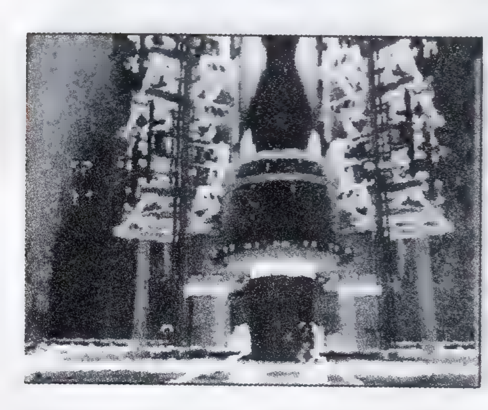
第八关：本项任务是要摧毁敌人另一基地外围配置有强大武力的通讯塔。

第九关：在摧毁通讯塔之后，麦克斯便可降落在太空平台的停机坪中。在步下飞行器后，玩者得先解开一道升降梯之谜。

第十关：在这关里，麦克斯将被传送到敌人的地下高速终端传送系统中。这里的任务也是要消灭不断涌上来的敌人士兵。

第十一关：麦克斯将解这往外星生物房间的封印。这里的任务是在神秘金字塔建筑物的迷宫中进行。如果失败。你便会成为怪虫的嘴中肉。

第十二关：几百年来，沉睡在金字塔里的守人蜂终于被入侵者吵醒，向你发动最猛烈的攻击。



第十三关：玩者在此处将使用一架可旋转三百六十度的高效炮塔，以击落由四面八方飞来的敌机。

第十四关：这关的主要任务是要潜入敌人的原子反应炉所在地。这里的守卫者相当狡诈，又是一场战要找打。

第十五关：要侵入敌人的发电站并不容易。但是一旦麦克斯找到了末日审判装置并启动之后，就有足够的时间逃离。

第十六关：逃脱后的麦克斯将往月球基地。但是行动召集主席赫尔姆却为毒素的专利科技权问题而迟迟不允许其降落并另有图谋。因此，麦克斯必须击落三架飞往敌人基地欲解除引爆装置的战斗机，才不致使自己先前的努力白费。

第十七关：这里的主要任务是要销毁在月球基地上的毒素库存，并摧毁毒素的运销管道。

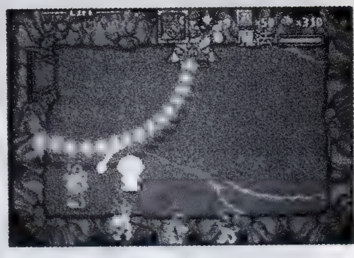
第十八关：这关里的主要任务是迅速地在末日审判装置引爆前，将精炼厂附近的炮塔群摧毁。

第十九关：在这关中，麦克斯必须切断精炼厂的电力，并驾着他的战机从通风口逃出。

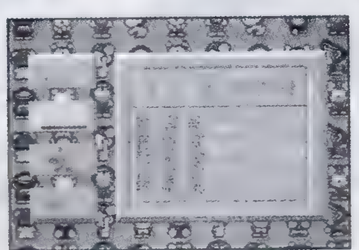
第二十关：游戏的最后一个任务，是要消灭能生产毒素的女王蜂。



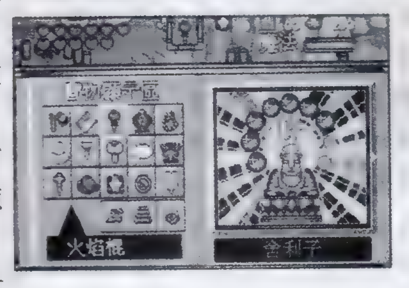




救出三藏！此次如何降妖伏魔，←看可爱造型的悟空



←游戏新增摇杆重设与键盘重组的功能。



↓魔法、道具方面的物品有近十余种，如九龙佛珠、芭蕉扇、火焰棍、魔笛、定时炸弹、木鱼变幻术、阴阳神火等。

自从上期《龙之传奇》曝光后，很多玩家均对该游戏感到兴趣，编辑部这边又从该游戏开事处得到一些最新消息，特此告知各位读者：

据智宇资讯表示，在上期曾提到《龙之传奇》的音乐设备支援方面，有支援 FM 音源、MIDI 音源外，也同时能由 CD 播音，直接听到游戏中的背景音，当然玩家得先准备光碟机才行。另外还新增了摇杆重设与键盘重组的功能于游戏中喔！



SSI战争游戏组曲之三

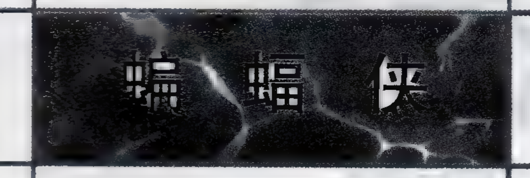
来福枪世纪

Age of Rifles

近几年来自从《三国志》在国内引起一阵旋风后，战略游戏在国内的游戏人口也逐渐上升。而在美国，‘战争游戏’则早就有不少的忠实拥护者，而这次所介绍的《来福枪世纪》（Age of Rifles，暂译），则是由著名的 SSI 游戏公司所推出的。

此游戏主要是囊括了美国在 1840～1905 年间所发生的著名战役，例如美墨战争、南北战争等，在那个时代，步兵和来福枪可是战场上的主力，这也是为什么这个游戏要叫‘Age of Rifles’的原因。游戏只提供滑鼠操作界面，战场的战民置、移动是采用回合轮流制，玩家们可以选择自己所要代表的国家，也可以自己组合自认理想的作战单位，画面上提供了相当多讯息 icon，玩家可以藉由 icon 得知整个战场的变化，如天气、地形等等。

由电影移植而来的游戏





←→Acclaim公司的作品，大多是由次世代游乐器上，像同样在本期有介绍的《X革命》，以及很有名的《D之食卓》均是。



这是一款以世界知名的美国漫画英雄人物——‘蝙蝠侠’为主角的动作游戏，也是由电影〈蝙蝠侠3〉的剧情改编而来。游戏计有八大关，每一大关都必须遵照剧情的走向来进行，但其中也包含了一些隐藏关卡。

游戏可以让玩者选择扮演蝙蝠侠或是罗宾，不过基本的动作大同小异，包括了追、赶、跑、跳、碰，和滑行、攀爬等，而他们的差别只是表现在武器上。游戏的画面满阴森灰冷的，最起码在第一大关里是如此，不过音乐和音效的表现还算不错。

大致来说，这款游戏会很适合蝙蝠侠和手指常常发痒的玩家，若您不幸地两种特质都具备的话，敬请期待它的上市吧！

弹道纵横飞车驰骋

弹 道 飞 车

Wipeout

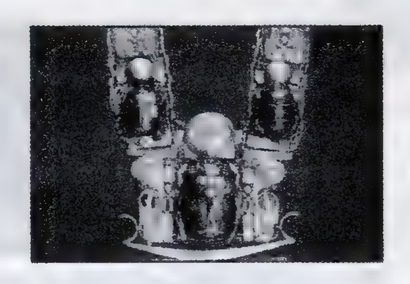
顾名思义，本游戏是一套赛车游戏，不同的是主角是一架离地面三尺的磁浮飞车．游戏过程中玩家将会随着弯弯曲曲道而驰骋路中，有时还会遇到断壁悬崖而做空中飞车的惊险动作．为了考虑到低速配备的玩家，游戏的视野也有三种大小的选择，随机出现的背景（如沿路的看板）才可关闭以增加游戏执行速度．不过笔者认为，如果能以全萤幕显示的话，才会显现出大型电玩上那种致命速度的临场感．尤其是车子飞出悬崖，跳到下一个路口的那种感觉，就如同坐在云霄车上突然90度的垂直掉落般惊心动魄．弹道飞车除了冠车赛和电脑选手比赛之外，还有计算时间的测时赛以及单独练习的赛程．当然，如果成绩太差的话，会严重影响驾驶主角的心情及表情．游戏无需任何安装，在Windows95系统上甚至只需将光碟片放入CD蝇，程式便会自动侦测玩家的硬体配备，省去玩家繁杂的设定以及安装。

纸上游戏移植电脑，上古世纪发展文明！

上古文明史

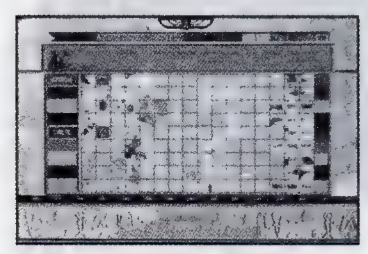
Advanced Civilizaiion

以纸上游戏起 AVALON HILL 公司中最近又将他们一套畅销的纸上游戏《上古文明史》（Advanced Civilizaiion，暂译）改版成 PC 电脑游戏了。这套游戏是一套策略型的游戏，主要的游戏地图是位于地中海沿岸地区，包括南欧、东南欧及北非一带。在上古的文明发展中，这一个地区是文明发展的一个重要地区，这也是为什么这套游戏要将这一带作为游戏背景地区的原因。



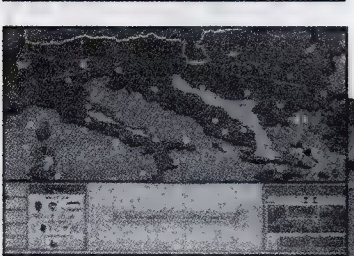
在游戏一开始时，玩家会在一个城市中拥有一些人民。在回合制的游戏架构下，玩者可以在每一回合中都做一些事情，而主要的目的让自己的人民越来越多，并使自己的文明发展越来越健全。在文明的发展中，你可能会看到一些与 MICROPROSE 的《文明帝国》类似的东西，从比较初期的文明，例如陶瓷或神秘主义一直演进到先进的民主概念及哲学思想等等。这套《上古文明史》曾经被否认为一套‘战略’游戏，而被视为一套偏向危机处理及经济计划的模拟游戏。事实上，你在游戏中所要注重的也并非是战争或是征服他国的土地，而是要注重文明的发展，而所谓文明的发展也就包括了文化、经济、政治与宗教四大项目。

基本上，这套游戏从头玩到尾大概只要花掉你 6 到 10 个小时的时间，游戏中的年代则从西元前 8000 年到西元前 250 年，而参与游戏的人数则从 1 人到 8 人皆可。这套游戏只适用于 DOS 的作业系统之下，支援各式的音效卡，音乐了有上古时代那种庄严肃穆的感觉外，还有一种策略游戏应该有的稳重。SVGA 的高解析画面让人玩起游戏相当舒服，各种地图及图表在相当正式的绘图之下给人一种‘很正经’的感觉。嗯，这真的不像是一套游戏了，倒像是一套上古文明的模拟机器！





←↑ 严肃正经的一堆表格图示，反倒不像是一款重娱乐价值的游戏。





↑→ 靠近地中海附近的北非、南欧、中东地区，也是世界古文明发展的重要地区。

电脑上首见的养狗程式

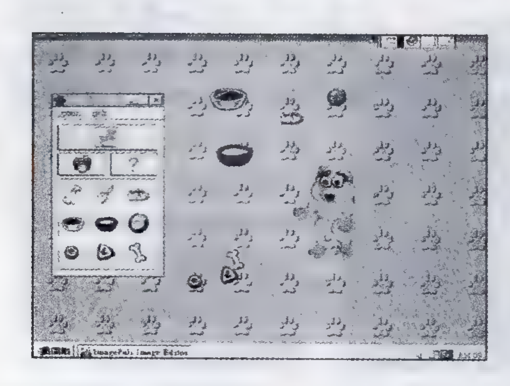
狗狗小站

我喜欢狗，欣赏狗的忠诚，也欣赏它聪颖狡黠的模样，只是我好讨厌它那不定时的排泄物，以及掉毛的坏习惯。奇怪！别人的狗都可以养得好好的，一副精灵乖巧的样子，偏偏家里的狗儿精灵有余，却乖巧不足，老是喜欢在角落撒撒尿，四处留下它的排泄物，所以即使我很喜欢和狗玩，但始终不肯亲手替它收拾残局（幸好有辛勤的老妈和老妹！），要是养狗能够不必替它清除粪便，不必担心一身漂亮的衣裳沾满了一根根的狗毛，我想我会乐意让它占据我的地盘。

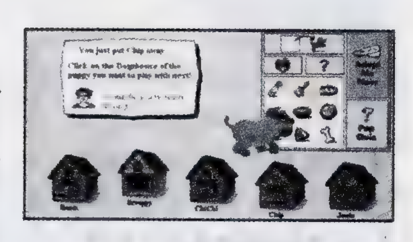
这款名为‘狗狗小站’的养狗软体，省略了许多和真实情况相符的繁琐动作，譬如您不必烦恼狗儿何时吃喝拉撒睡，也不必担心狗儿生病或者营养不良而饿死，你所需要的只是从五只狗儿中，挑选一只和你最般配的搭档，然后三不五时的和它玩玩游戏。

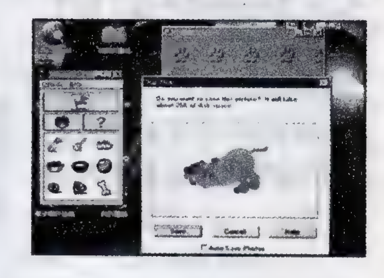
初选择游戏时，玩家可以从名为 Bootz、Scrappy、ChiChi、Chip 和 Jowls 的五条狗儿中选择认养的宠物，宠物选定后，接下来就是养育的工作。不过玩者不用担心养狗时的细节问题，因为在‘狗狗小站’里，一切皆化繁为简，因为它所提供给你的是娱乐性，并非着重在知识性或者是教育性。

因此您可以一边工作一边饲养宠物，好比你可以在 Word 下写报告、企画案，或者利用 Excel 处理一堆的统计数字，然后一旁开启‘狗狗小站’的视窗，平时狗儿会在内定的范围内游走，待你工作累了，想休息一会时，就可以切换至游戏视窗，轻松地和狗狗玩玩拔河的游戏。



游戏工作区内摆置的是你平时饲养狗狗所需的物品，譬如你可以拿破球鞋和小狗玩拔河的游戏，也可以在它咬住鞋子的同时，来个三六〇度圈，狗儿不听话时，你也可以拿喷水瓶喷，工作区内的刷子可以让玩者改变小狗的颜色（可惜所提供的色系不多），在狗儿喊时，你更可以准备一大碗狗粮和一缸水，让它尽情享用。



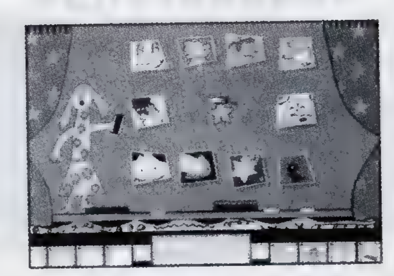


除了养狗的小游戏外，它也提供了荧幕保护程式的功能，玩者可以事先设定专属的密码，以防止外人轻易碰触你的电脑（密码输入错误时，狗儿可是会对你狂吠喔！）。

适合四岁以上幼童的幼教软体

谁看见小星星

这是一款专为四岁以上的小朋友所设计的光碟教材。透过生动活泼的交谈对话，创造一个无压力的学习环境，除了以中、英文同时播放的双语系统教学外，并提供16首中英文故事歌曲，在普通的CD音响上即可播放。







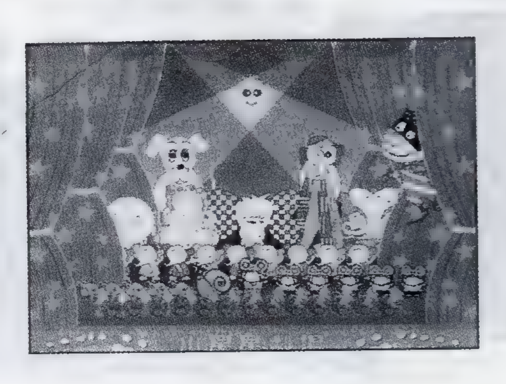


‘谁看见小星星？’这款教学光碟一共分成七大部分：‘儿歌叮叮当’、‘故事屋’、‘数数儿’、‘小小画屋’、‘认识形状’、‘认识颜色’、‘贴图’等。

在‘儿歌叮叮当’中，收录了十首好听的儿歌，例如字母歌、伦敦大桥……等大家自小就耳熟能详的单谣。而‘故事屋’的部分，则有由专人所编写的六篇儿童故事，内容精彩有趣，带给小朋友耳目一新的感受。在‘故事屋’里，你可以用‘听故事’、‘玩故事’、‘看故事’的方式来达到学习的目的。此部分计有提供了‘谁看见小星星’、‘桥要垮了’……等六个故事。

在‘数数儿’可以让小朋友从游戏中学习零到十的数目字，另外还有‘连连看’的游戏，一面玩游戏一面测验小朋友吸收了多少。在‘认识形状’中，使用各式各样的形状来吸引小朋友的兴趣，并配合‘找一找’的游戏，来增加小朋友对形状的辨认能力。

在‘小小画家’中，不但可以在荧幕上涂鸦、上色，还可以将图案列印出来供小朋友着色。



‘认识颜色’用了各种不同颜色的郁金香，配合游戏来增加小朋友们对颜色的认识，并增进小朋友的反应能力。最后的‘贴图’则是让小朋友从游戏中训练小朋友的专注力和辨识能力。

圣战录



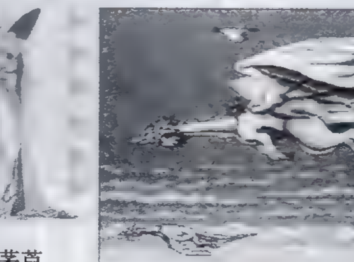
在混乱的年代之中，大地之上充满了不安与战乱…这个世界上，分为两个国家—巴鲁丁王国是以剑为主的王国，它拥有大地上最强的红、白骑士团.另一个国家叫卡古斯王国，是个以魔法为主的国度，国家的最高领主是个大魔法师，拥有强大的法力，并且有个破坏神的传说…只是国势并不强盛；两国交战了十年之久，种族之间的不和，人民生活困苦，许多的人沦为盗贼四处流窜，相对的也有人成为士兵投入战争中，还有更多人只希望过着平凡安定的生活….

在这个世界中，玩家可以碰到各式各样的人，有庸兵掮客、有寻宝者、有冒险者、江湖术士、甚至有小妖精、有神龙、有魔王…每一个不同的遭遇都将为玩家的将来增添无穷的可能性，这年代可没有好心有好报这回事，也没有一定的善恶法则，这世界的真理早已不存在，每个人都有自己所追求的真理，对于初出茅庐的冒险者，您是否能在这片广阔的大地上，完成自己的梦想，成为庸兵完成统一大业，或是没没无名的过着庸庸碌碌的一生，所有的可能都将随着您的每一个选择而发生。

结局由你决定！

您是个冒险迷吗？或是您厌卷了格门类型的游戏，想寻找一个可以让您感受不同类型风貌的游戏，当您置身于剑与魔法的世界中，您将亲身经历一个完全不同于现实的世界。想寻宝吗？找寻古代失落的宝藏，亦或成为龙之骑士，驰骋于天际？还是成为格门界中最厉害的杀手？或者是非常有钱的大富翁？或是您是个有理想有抱负的年轻人，想纵横水场、决胜千里，立一番功名，成就一番事业吗？在这个游戏里，玩家扮演着一个初出茅芦的冒险者，你的每一个选择都将影响故事发展，以及以后的结局。您在这混乱的大陆上展开人生的冒险旅程，游戏中并不限定玩家一定要完成特定的任务，也没有固定的结局，所有发展只在于玩家对事件处理方式的不同，而产生不同的结果。道路是无限的延伸，未来是无尽的宽广。心动了吗？欢迎您一起加入这个广阔的冒险世界中，让您丰富的幻想奔驰在这缤纷的大陆上，追寻着自己想过的生活，开创自己的未来。

本游戏提供了22种结局，简易的选单功能，精致的图形，丰富的故事内容，美妙的的音乐以及引人入胜的情节。在这炎炎夏日，泡杯冰凉的饮料，坐在电脑前，打开电脑，一同进入这个幻想世界吧！





①今天也是生意兴隆！②与白龙的奇妙关系 ③游戏中的人物对话



3D 超级软件

《软件》丛书曾使人们饱尝了制作电子游戏的欢乐与痛苦，现在它又推出了最新版——3D 超级软件，由于这个软件十分简单，使用起来乐味无穷。而且，你完全可以用它制作一艘最先进的太空战机。试试看，只要你拥有饱满的热情，肯定会制作出最棒的游戏来！？

盼望已久的软件！！

32 彼特（二进制单位）的软件终于问世了。它就是 3D 超级软件。你可以依靠它用电脑去制作三维画面的超级游戏。在这当中你可以设定更为广泛的角色。当然，还有十分壮观的背景，甚至敌方角色的设定也是自由的。更为出色的是你可以重新组合游戏的各个部分，从而创造出独特的、有先见的角色来。到底能制作出什么样的游戏呢？让我们边看试作成的游戏，边给你介绍吧！

我的游戏，出世了！



←↓无论是现实中的事物，还是充满想像力的神秘事物，我们都要制作出来。这样的游戏才具有吸引力。你的想像力是你出成就的关键所在。

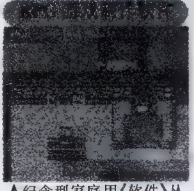
→首先，要熟练操作方法。别急，一点一点慢慢记。

这是自动制作图像。你只需要进行简单的操作就可以制作出一艘你自己想像中的船。

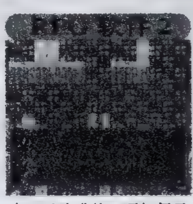
↑这就是软件提供的图像。我们的工作就是反复地输入数据，一点点地把游戏制作出来。

所谓《软件》丛书

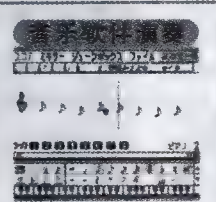
一般称仅供操作的机器，或可用于自己制作游戏的程序为软件。它的特点是操作方便，谁都可以用它来制作游戏。用于制作 RPG 的家用电脑版的《RPG》是第一代。那之后又出现了各种典型的《软件》。



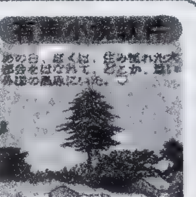
↑纪念型家庭用《软件》丛书第一版。



↑经过改进的，更加便于使用的软件。



↑调频立体声音乐制作软件。



↑可以出声的小说软件是二种新型的制作简单的软件。

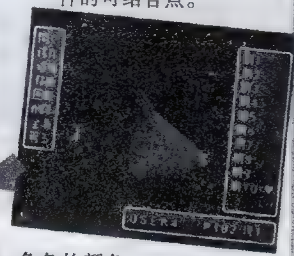
那么现在，就这个软件能制作什么，怎么才能制作游戏，作一番介绍！！

简单地说，首先要制作已方的角色，选择敌方的角色。然后，构筑背景和地形，将角色按置进去。如果你设定了敌方的攻击方式，及打败敌方后会发生什么事情，那么 3D 超级使做成了。这，是不是很简单。什么？不懂？那么就各个程序进行具体介绍、看过之后，你一定会明白的。

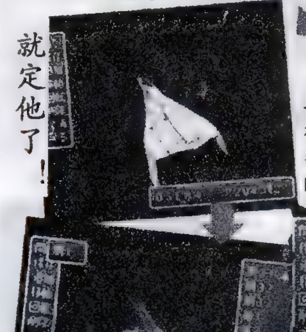
角色制作

除了已经准备好的各种角色之外，你还可以自己组合。制作独特的角色。机体、翅膀等各部分，每一部件都有很多种。你可以决定各部件的结合位置，还可以旋转各部件，从而产生各种变化、造形。

↓机体上的绿点表示部件的可结合点。

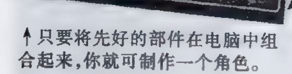


就定他了！



←角色的颜色被设定为已准备的感觉良好的一种。

我自己的飞机！！





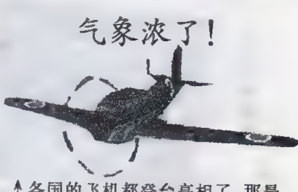
↑只要将先好的部件在电脑中组合起来，你就可制作一个角色。

↑将太空战机粘合起来，翻转，你就可以制成一个角色。这种制作的感受就是简单。

选择出场角色

己方是不用说的了，敌方作为地上物也准备了各种模型。你可以想像"第二次世界大战"或"幻想之战"等各种样式，将必要的角色调出来，进行其乐无穷的游戏。战舰、宇宙空间战等从样式新颖的到奇特的，应有尽有。选哪一个好，你是不是发愁呢？

气象浓了！

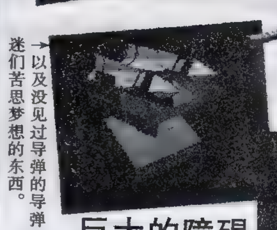


↑各国的飞机都登台亮相了。那最新的战机让飞机迷们激动万分。

↓巨大的战舰。当然，还可以让它飞来，真是令人兴奋。

↓还有地面上的敌人。战车的履带及样式等一清二楚，真逼真！

→以及没见过导弹的导迷们苦思梦想的东西。



巨大的障碍物阻力无穷

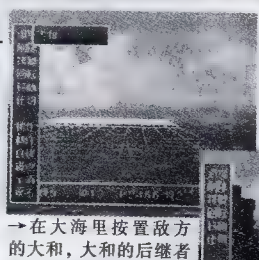
→你可以利用近代、未来的模型去制作宇宙空间，看看你设计游戏的能力有几何！

↑为了描绘太空战机，还可以调试不同角度，以及放大或缩小。

好坚固的障碍物

风一般的永田制作了这样的游戏① 太和之战

我叫永田，象风一样，我最喜欢《软件》丛书。听说这次《软件》最新版发行了，我赶快按书制作了一番。就是这页下面所述的东西——全部为大和的超级游戏。己方是大和，敌方也是大和。这照样卖得出去！！



←大和之战的理想的日本。地点是哪里？对没错，是大海。两个大和的战场定在大海。对，我喜欢大和。

→在大海里按置敌方的大和，大和的后继者大和。这其中己方的大和边摧毁了大和（敌方）边飞走了。啊，着迷……对，我喜欢大和。

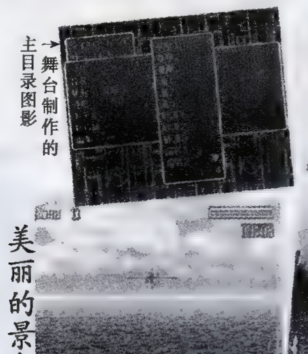


攻击大和 攻击大和

大和

背景与地形的设定

这个游戏可以设定各种各样的背景和地形。只要你改变组合，无论什么样的地势都能构画出来。那些拘泥于现实世界的人也会感到十分满足的。



←舞台制作的主目录图影



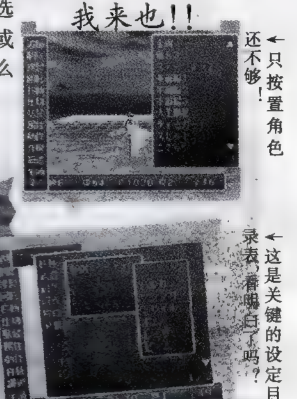
↑确有一种崩溃都市的感觉。能想像出此地发生了什么事吗?

美丽的景色

↑一望无际的基地都是幻想出来的,它适合什么样的敌人呢?

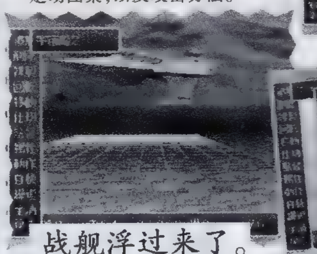
按置敌方

这个画面用于把预先选好的敌方角色按置到空中或地上。你可以决定敌方怎么行动及怎样进行攻击。



←只按置角色还不够!

↓按置好敌方角色后，还须设定动图案，以及攻击方法。



←这是关键的设定目录表，看明白了吗?

赋予特性

可以是各种样式。譬如，战胜敌人后武器性能提高。提示图案速度加快等等。由此，首战便顺利多了。



←自爆等特殊的指令很多。试试看。

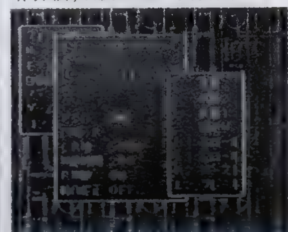


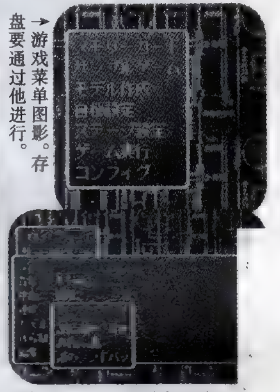
↑击坠敌机后画面倒转。是不是有点晕。

↑可以进行发布警告信息的军事演习。还有其他什么功能?

其他功能

↓这个菜单可以设定功能键，操作方法，以及 BGM 等各种细节。





→游戏菜单图影。存盘要通过他进行。

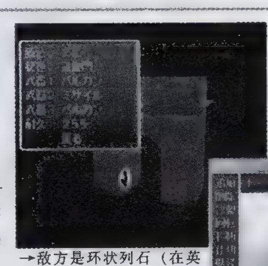
照此说明制作好游戏后，咱们回到玩上去。制作完成后，要进行储存，以能够让朋友们玩，一张记忆卡可以储存一个制成品。

↑BGM 也可以选择。这图影仅是一个样本。

风一般的永田制成的游戏②

飞向凯旋门!!

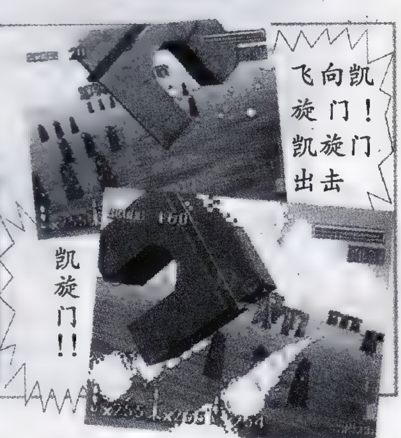
好!成功了!下面的作品用了巴黎最具有代表性的建筑物——凯旋门，并将它驱使到了太空当中。这是一部崭新的法国风味的超级游戏。巴黎小子们也会叫“太棒了”而抢购一空的。敌方是环状列石。也就是说是石头之间的战斗。这照样能卖得出去!!

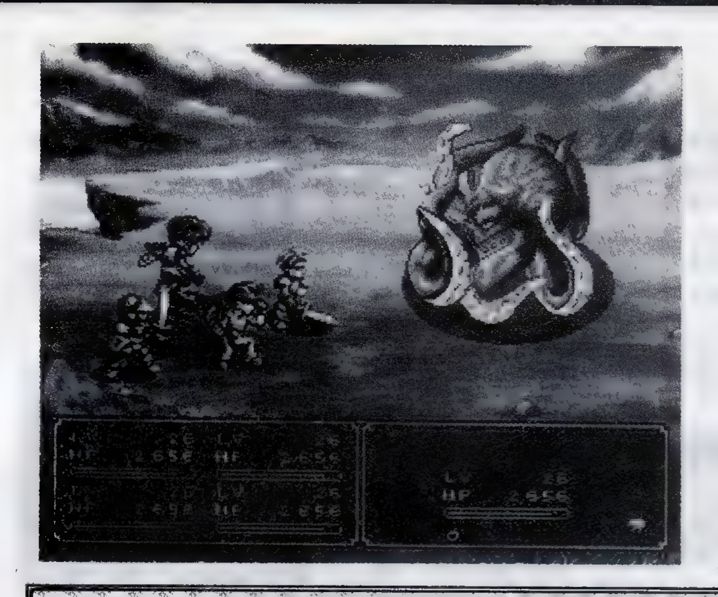


←己方是最高级别的凯旋门。武器为机关炮和火箭。凯旋门靠无数的火箭飞起，真是划时代的东西。对，我喜欢凯旋门。

→敌方是环状列石（在英国南部）。据说那是飞蝶的基地。但我不相信。我要把凯旋门击碎它。木头一般脆弱,对,我最讨厌飞碟。







模拟 RPG 软件

真令人吃惊！火灾报警系统的模拟 RPG 软件也在《软件》丛书中出现了。这样一来，什么事都可以做了，呜嘻嘻。对现存的游戏不满足的人只有制作模拟 RPG。

这次可以制作模拟 RPG

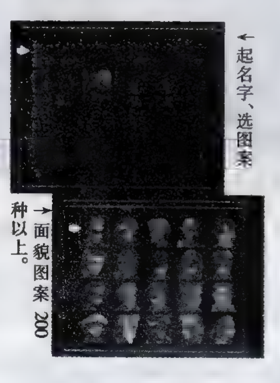
《软件》丛书竟然收录了模拟 RPG。不用说人物了，连地图、剧情等细小的东西都可以制作了。真棒！即使你多么挑剔也能制作出适合自己口味的游戏。

到底可以制作什么，下面分各个部分进行说明！



人物制作

游戏如果缺少了角色是无法进行的。所以要会制作敌方、朋友，即各种角色。软件大概储存了 200 多个角色，你可以起上名字，确定角色。另外，确定好的角色还可以组合形成团体。大角色 1 个，中角色 2 个，小角色 4 个为止，都可以形成一个团体。

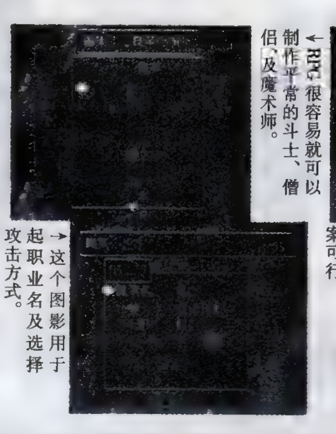


←起名字、选图案

→面貌图案 200 种以上。

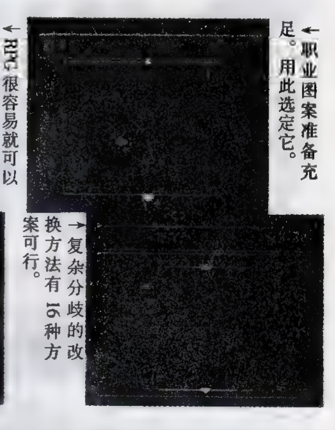
之 2 职业制作

谈到模拟 RPG，除了设计人物其次便是职业。这软件就攻击方法。特技选择等可提供 60 种以上的职业。另外，满足设定条件的前提下还可以改换职业。改换职业时，只要从现有的职业当中选出一个你喜欢的，设定它就行了。



←RPG 很容易就可以制作平常的斗士、僧侣，及魔术师。

→这个图影用于起职业名及选择攻击方式。



←职业图案准备充足。用此选定它。

→复杂分歧的改换方法有 16 种方案可行。

风一般的永田制成的游戏③

心跳曲

~恋爱谱~

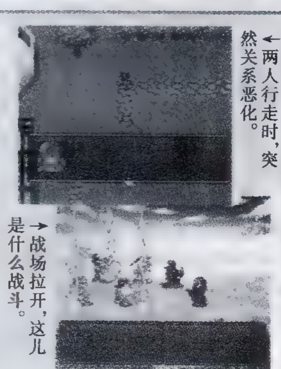
我用这个游戏尝试了职业制作和改换方式。首先设定右边样式的职业与改换。然后据其后的事件确定与主人公有各种关系的角色。怎么样！！

我制作的改换

知己

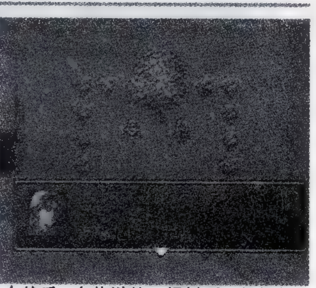
- 朋友
- 亲戚朋友
- 兄弟
- 忘年交
- 恋人
- 婚约者
- 犯罪者

↑这是我制作的改换示意图。男主人公一开始和女主人公只是知己。但是随着事情的发展出现了各种各样的职业变化。当然最终两人定了婚。但一步走错，变成了罪犯。



←两人行走时，突然关系恶化。

→战场拉开，这儿是什么战斗。

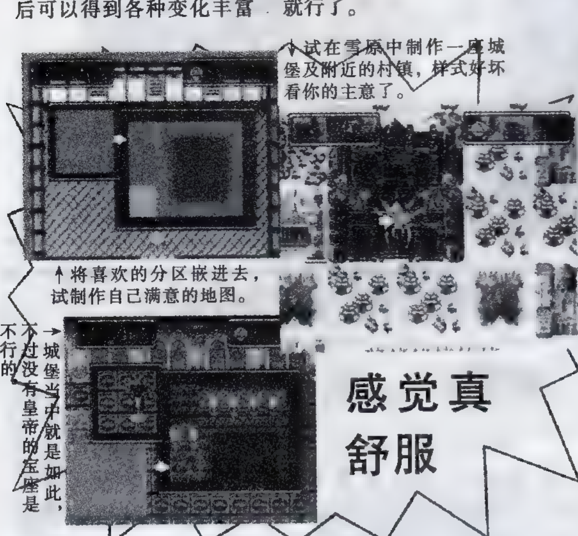


↑然后，在传说的一棵树下，女主人公在改换职业成功后告诉男主人公“你是罪犯”。没有了不良习惯，才可以和好。游戏内容如此。



之3 地图制作

无论什么模拟 RPG 都必须有地图。本软件存有地图的各种部分，须把他们组合到一块去。分区地图有草原、雪原、洞穴、城镇等等，将各分区组合后可以得到各种变化丰富的地图，其乐无穷。制作方法简单之极。将打算用的各分区从窗口中调出来放在运动场的合适位置。然后，操作它们，赋之于各种性能，使其具备战略意义就行了。



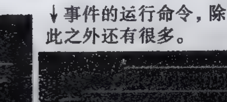
↓试在雪原中制作一座城堡及附近的村镇，样式好坏看你的主意了。

↑将喜欢的分区嵌进去，试制作自己满意的地图。

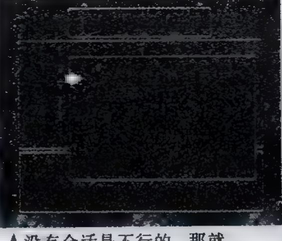
→城堡当中就是如此，不过没有皇帝的宝座是不行的

之4 剧情制作

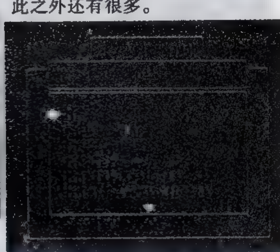
一般的模拟 RPG 通过会话来使剧情发展下去。本游戏可以自由设置事件和会话内容，"是""不是"等故事情节是否分歧都可以自行设定。制成的事件与事件发生的场所（地图）决定着是否开始运行。真是细微之至。一路顺风，制作一个游戏玩玩吧！



↓事件的运行命令，除此之外还有很多。

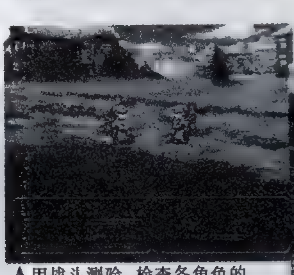


↑没有会话是不行的，那就设计吧！



当然 战斗无孔不入

暂且自己试一下制好的游戏。为了检查人物、数据等的性能，需要进行战斗测验。选择角色和背景，进行多次测试并调节平衡，就可以了。平衡非常重要。另外，玩时可根据战斗场所自动选择合适的背景。



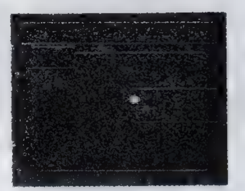
↑用战斗测验，检查各角色的性能，及其有什么差别。

↓让敌方角色互相残杀，由弱到强，会发生什么事？



之五 数据制作

数据决定名字与用途。买入价、卖出价、及使用次数等的设定都要靠边。还可设定用途。没有它，就无法继续运行。改换时也需要一定的数据。

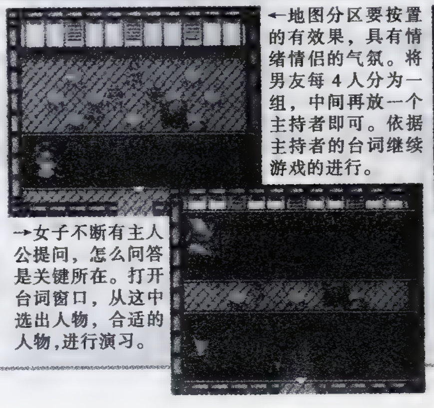


风一般的永田制成的游戏④

情绪情侣

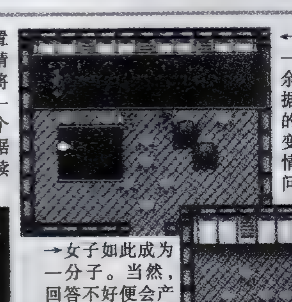
4对4

接着我们所注意的是地图上出现的联合人物事件。试用它显示情绪情侣们的模拟现象。会话风格要仔细挑选，女孩子要有。太棒了！



←地图分区要按置的有效果，具有情绪情侣的气氛。将男友每4人分为一组，中间再放一个主持者即可。依据主持者的台词继续游戏的进行。

→女子不断有主人公提问，怎么问答是关键所在。打开台词窗口，从这中选出人物，合适的人物，进行演习。



←对方女子中间有一位绝代佳人，剩余的全是章鱼。根据你的回答，以后的情节会发生各种变化，并出现新剧情。只要好好回答问题……

→女子如此成为一分子。当然，回答不好便会产生隔膜。谁也不会进入其中，真有趣。

超新星战记

Terra Nova

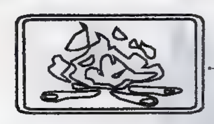
时间是西元22世纪，人类已经能在邻近地球的几个星球上建立外围殖民地，然而此时的地球却转为由一集权政府所操控，开始企图将外围殖民地纳入集权统治之下，于是殖民地的人民群起反抗。这样的情况僵持了几十年之后，探测船发现在遥远的森塔利星系上有适合人类居住的星球，于是木星殖民地与地球政府订立了一项合约，由地球政府出资将殖民地的人民送到森塔利星系上。如此一来，殖民地人民有了一个新天地，地球政府也不再担心反抗的势力。在森塔利星系展开了新生活的人们历经了几个世代的努力，他们本身分成了十二个族群，各自有自己的风俗文化，而科技、经济与生活水准也渐渐地赶上了地球，一直到24世纪，森塔利人仍然与地球 政府维持着微妙的和平关系……。

LOOKING GLASS这家国外公司一直是笔者相当欣赏的游戏制作公司，从早期还名为BULE SKY时为ORIGIN制作《地下创世纪》（Ultima Underworld Ⅰ、Ⅱ）的游戏引擎开始，历经《网路奇兵》（System Shock）、《无限飞行》（Flight Unlimited），到现在要为您介绍的《超新星战记》（Terra Nova），LOOKING GLASS一直在游戏的拟真技术上有革命性的突破。《超新星战记》是一套构思数年制作的第一人称战斗模拟游戏，它不像我们以前玩过的任何游戏，初见时感觉像《银河飞将》加上《毁灭战士》：第一人称的3D环境、一个个任务为基础而推展的故事，但是深入玩过之后，又有很大的不同。

游戏开始之时，森塔利星系便面临了一些麻烦，太空海盗猖獗，各部族与许多运补船舰都深受其扰，于是十二个部族各自从自己的军队中挑选出菁英战士组成一支特殊部队，名为森塔利打击部队，而玩者所扮演的正是这支部队的领导者。在游戏里您要接受上级指派的任务，身着威力战斗装甲，指挥您的弟兄，在各个星球上



←↑从头盔中看出去的第一人称视角，让玩者感觉仿佛身处于真实的异星环境中，而晴天、阴天、草原、山谷、天上的流云等描述也都栩栩如生。





⬆➡ 过场剧情动画及任务简报影片将不同的任务串连起来，构成精彩完整的剧情。



与太空海盗周旋。游戏画面上模拟的是由头盔中看出去的第一人称视角，玩者身处于各星球上，所看到的是一个极为真实的户外环境，所有的景物均依照真实世界的特性即时绘制，各种大气环境、光影变化模拟的颇为惊人，晴天、阴天、夜晚、草原、山谷、湖岸、下雨、下雪，甚至天上的流云会飘动、湖面会映出倒影，这种种的效果让人感觉仿佛真的就是异星球上一般。而更功不可没的是逼真的音效，笔者印象最深刻的是下着暴雨的夜晚，去营救我方士兵的任务，淅沥沥的雨声感觉就如在四周，而忽然远方山脉亮起一阵雷打下来，紧接着磅的一声，笔者着实被吓了一跳呢。只可惜音乐方面一向是 LOOKING GLASS 较弱的一环，虽然有 General Midi 可选择，但听来仍颇为单调。另外要提的一点是，过场剧情动画较长时，后段会出现明显的跳格，处理影像的技术方面还不十分成熟。



游戏提供的任务丰富多变，可能是大举进攻摧毁某目标，或者拦截某个重要物资，又或是侦察某个秘密基地，玩者有时必须单独一人深入敌军营地，有时就要视任务的性质来挑选具有不同专长的队员与您同行，而随着故事剧情的推演，一个个新式武器会陆续出笼，为您自己及队员选择合适的装备也是考验您智慧的地方。执行任务时您有五种超过二十个命令可下达给队员，碰到各种情况时是要集中火力攻击或者分散成小队声东击西，就要靠您的战术头脑了。这里表现较不完美的是队员的 AI，您下的命令必须要尽量精确，特别在侦察的任务中，要适时地限制队员使用的武器或前进的路线，否则他们便会笨笨地冲出，引起一堆敌人反击，白白送死。在此要提醒读者，过场剧情动画及任务简报影片都没有字幕显示，或许任务简报还可以选择文字形式显示，但如果听力不佳，游戏精彩的剧情可能就错失了。

游戏的控制方式是以一手握滑鼠控制射击的游标，一手按键盘控制行进，可能需要玩者花点时间适应的。因为行进不仅要控制身体的前后转向，还有视角的左右上下及平移、步；而滑鼠也不仅仅控制射击框，与队员的通讯、变换武器、检视地图都需要透过画面下方的三个多功能显示幕来完成。一旦与敌人接触，游戏的节奏就会变得很快，这个时候光忙着控制自己闪避炮火，同时移动游标选择目标射击就

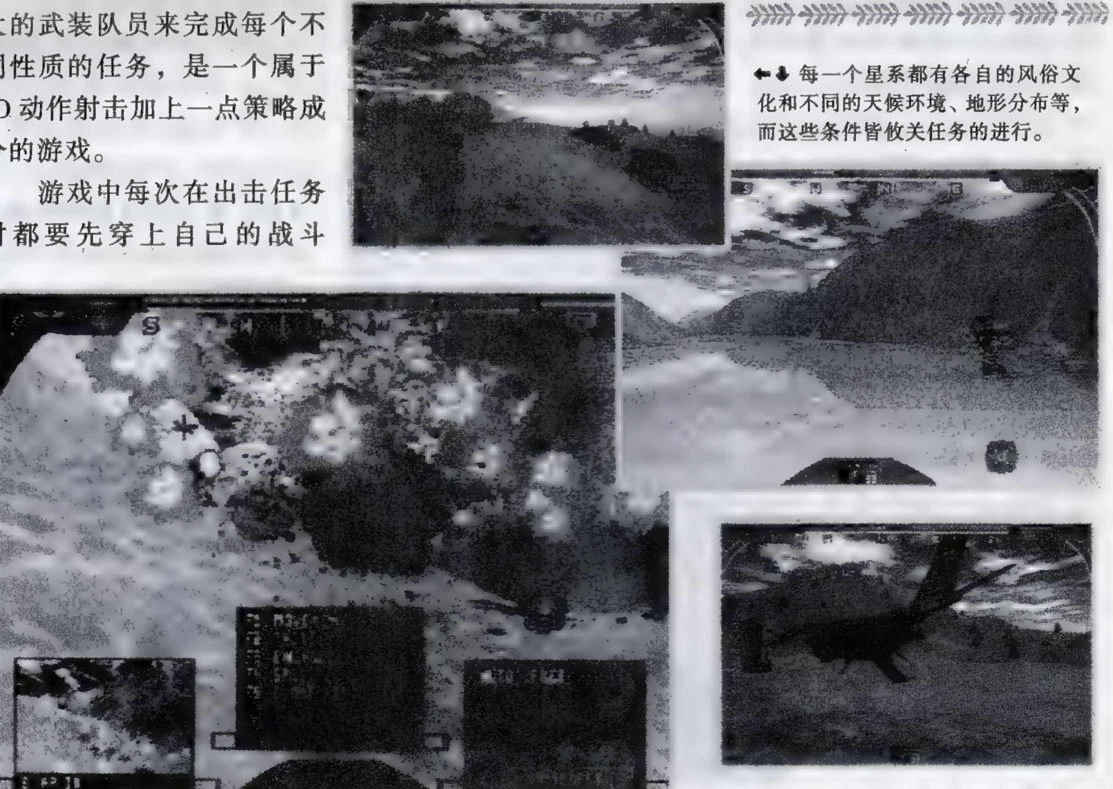
已经应接不暇了，很难再顾及队员，通常只有下个全队攻击，然后单凭AI让他们自己反应了，一些原本设讲演错的如引诱、掩护、攻击特定目标的命令反而很少用到。笔者想有时游戏的自由度与操作的简易很难以得平衡，像这样的一款游戏，给了玩者与游戏高度的互动，但却必须牺牲操作的简易性。就像《毁灭战士》的操作很简单，但游戏的模式僵化，只能在一个平面轴上打打怪物；而像《毁灭公爵》，可以往上下看或跑跳蹲下、飞行、潜水，但操作键同时也多了起来，这中间的取舍确实是个两难的问题，我想以后如果大家都戴上个VR头盔或许就能解决了。

喔，对了，游戏附了个战场产生器，有许多变数可以修改，例如地形、天候、重力、敌人的种类、多寡、作弊的选项开关等等，随玩者的喜好组合就是一个新战场，如果您还不太习惯操作方式，或想试试新的战术，这是蛮好的地方。

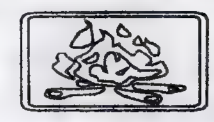
《超级星战记》是个与众不同的游戏，它有极为真实的游戏、精彩的故事、丰富的玩法。虽然上手不易，但它确实是个兼具深度与娱乐性的好游戏。（本文作者测试配备为Pentium 100、32MB RAM）

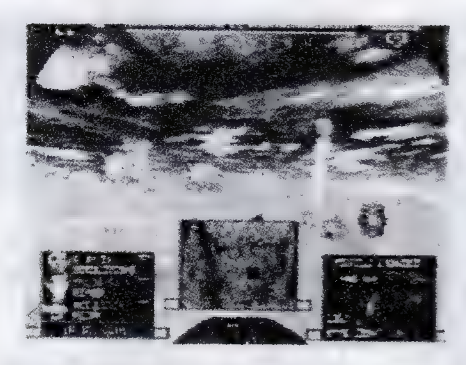
Strike Force Centauri简称SFC，在这个作战单位里面玩家所扮演的就是这单位的队长，带领着一群强大的武装队员来完成每个不同性质的任务，是一个属于3D动作射击加上一点策略成分的游戏。

游戏中每次在出击任务时都要先穿上自己的战斗服，不同的战斗服有不同种的功用，加上各式的武装，来完成不同型态的任务，这些任务里面有包括摧毁敌人的基地、护送己方的军队等等，而且这个游戏是架构在一个



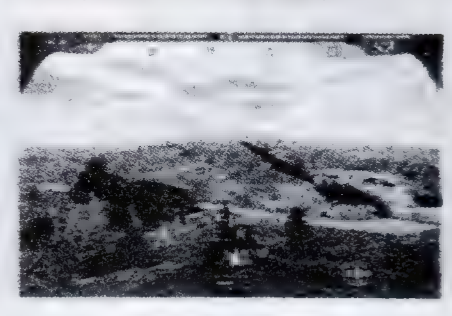
←↓每一个星系都有各自的风俗文化和不同的天候环境、地形分布等，而这些条件皆攸关任务的进行。





↑随着任务的进行，会有一些新式的特殊武器出笼。

↓完成任务之后，还必须呼叫运输船将你送回基地，但这最好是在安全的区域里进行。



故事上面，依照剧情的发展来推展游戏的进度。也因为如此，在一片光碟里面也包含了所有过关画面的动画档，完全用真人所拍得的电影画面，内容相当的丰富。除了可以按照剧情发展来玩游戏之外，你也可以选择自行决定任务的形态，不用按照剧情来玩。因此不会在玩过了全部的剧情任务之后，就没东西可以玩了。

整个游戏的操作灵活，刚刚开始进入游戏时你可能还无法把'自己'控制得很好。不过在键盘的操作之后，你可以任意的转头、平移、前左转、右后弯，都不是问题，整体给人的感觉就像是亲自穿着战斗服在战场上战斗一样，玩了一阵子之后，笔者觉得似乎已经跟主角溶为一体了，因为它的操控效果能够让你觉得好像是你自己在活动一样，十分的逼真。

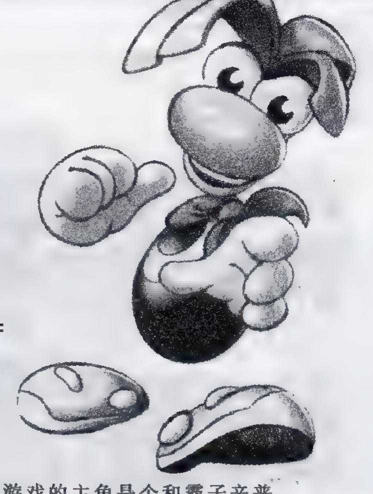
至于音效跟音乐方面则属于上等的作品，在一开始中的剧情介绍动画部分就非常的吸引人，而且在游戏的时候不断的有队员和基地跟你对话，全程语音。在收到一个任务的时候，你会被丢在任务区，然后自己或跟伙伴一同完成，您也可以控制伙伴的行动。在你完成一个任务之后，你必须呼叫你的运输船来把你带回基地，整个任务的过程就好像在打游击战一样。你所持有的雷射、多管雷射都可以很有效的摧毁敌人，到后来还有更致命的武器，例如火箭炮之类的武器。武器的音效也是相当的震撼，在武器轰隆声中还不时传来战友的对话声音，仿佛此时此刻你就处在这个火热的战场。至于音乐效果则也不差，有相当的水准。整体的画面方面，在游戏的 Option 里面可以选择两种解析度，320×200、320×400。笔者在 486DX4－100 的机器下测试过 320×400 的画面也可以跑得很顺畅。而且游戏中因为任务相当的多样化，因此你也可以看到相当多的地形形态，还有几种在晚上行动的，所以看起来一片漆黑，不过没关系，在你的装备里有夜视镜，也就是红外线侦测器，就算在黑夜中也是可以看得相当清楚。

由这个游戏的内容里面可以看出不论是音效、画面、操控方面都是属于上乘的作品，而且所需要的机器配备要求并不很高，只要 486DX4、8MB RAM 以上就可以玩了，还具有不错的效果。（本文作者测试配备为 Pentium 133、16MB RAM）



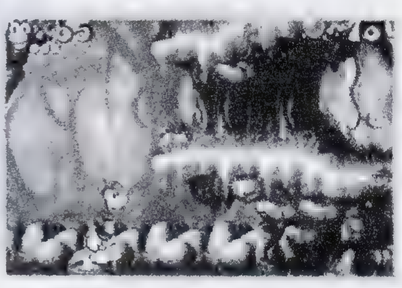
雷射超人

Rayman

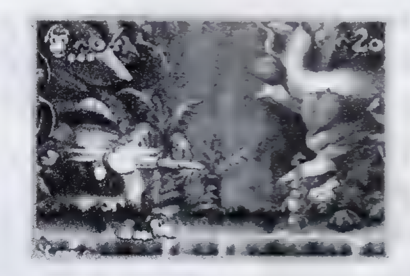


↓游戏的主角是个和霸子辛普森一样的类人类。

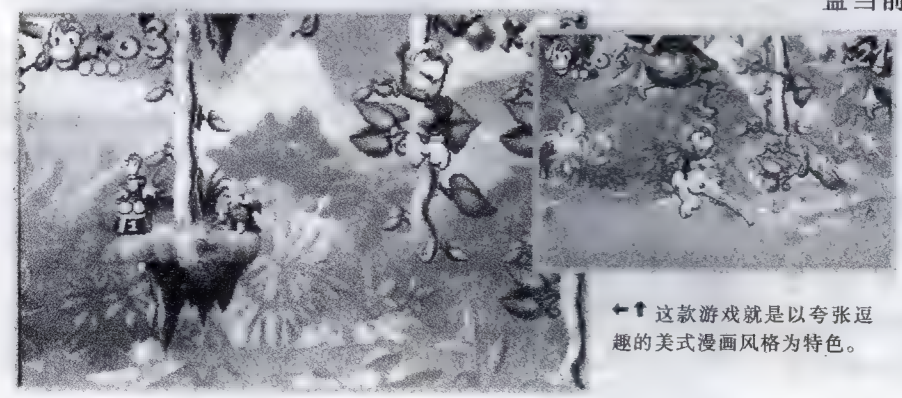
最近的几款动作游戏像是《玛雅历险记》(Pitfall: The Mayan Advanture,暂译)和《百幕达疑云》(Bermuda Syndrome,暂译)这些,能够跳出旧有动作游戏的胡同上人的感觉,再加上Win95让它们能够在高解析下依然动作流畅,称得上是近期值得一玩的作品,但是和这两者相比之下,算是半个Win95游戏的《雷射超人》(Rayman)除了解析度较低以外,其它方面可是一点也不逊色。感觉上《一国两制射超人》比较接近《玛雅历险记》的模式,人物在画面上占了较大的空间,而且不像《百达疑云》那么偏重动作解谜,反而是要靠灵敏迅速的手脑并用。而《雷射超人》的画面更是独树一格,它的故事是完全架构在一个虚幻的世界中,配合爆笑奇特的美式画风让这款游戏很有自己的味道。



游戏的进行是要拯救被囚禁在各关卡中的小精灵,每一大关总共可以找到六个关着小精灵的笼子,不过游戏是有支线的,过完一关之后可以选择往哪里前进,当然也可以跑回前面的关卡,这样可以让心急的人先逛完整个世界的所有场景,然后再开始拯救的工作,算很自由的作法。同时在过了第一大关之后,地图上就会出现可供存档的地方,往后每过了一关就可以去那里存档,虽然游戏提供了三个记录空间,但是存档时却只能覆盖当前的记录,而不能存在别的记录上。



游戏的画面由附图上可以看出,这一类的画风相信大多数的人都会很喜欢,虽然解析度不是很高,但是玩起来的感觉会比



←↑这款游戏就是以夸张逗趣的美式漫画风格为特色。



《超级玛丽》来得圆滑、细腻，而且游戏的内容到处都设计得很幽默，像是会向你做鬼脸的小妖怪，当你挥拳扁他的时候他会弯下身子躲你的拳头；还有把挂在树上摇摇欲坠的果实打下来套在敌人的头上，然后踩着他的头前进等等，整个游戏过程可以当作是一部卡通片来欣赏。

←↑这些古灵精怪的画面，在这游戏中就像理所当然的一样。

虽然游戏的灯光美、气氛佳，但是要想蒙混过关并不是很容易的，在游戏大概第三、四大关开始难度就很明显了，时间和距离更快更短了，有的关卡里还要乘坐热气球上升，在上升的途中会遇到各种阻碍，你不但要会躲，还要会同时利用方向键控制你和气球的移动；有的关卡里则是会有一踏上去就马上往下掉的云朵，你必须手眼并用，在看到旁边有可以踩上去的云朵时赶紧跳过去，但是跳过去之后却又是另一个陷阱的开始；也有的是在风雨交加的画面中，因为下面一直有不断上涨的雨水，所以你必须在灭顶之前一直往上面跳，而在途中你会遇到对你开枪的敌人，或是像钟摆一样摇晃的树藤……，整个过程没有一点低潮，你必须随时都保持在最佳的状态去应战。

游戏在操作上只要五个键就可以完成，游戏的音乐有浪漫、摇滚和紧张等各种乐风，音效也是很能够衬托出游戏的节奏，像是挥拳声、被打声，还有向别人吐舌头的‘啦啦啦’的声音都做得很有水准。

在玩过许多杀戮、血腥、暴力和明争暗斗的游戏之后，来玩一玩活泼轻松又好笑的《雷射超人》是个很好的点子，可惜的是虽然游戏中各部分的表现都很有水准，但由于难度算是满高的，若是没什么耐性的人很可能玩一下就放弃了，所以在娱乐价值方面稍微扣了一点分数。（本文作者测试配备为 Pentium 100、16MB RAM）

此游戏是由 UBI SOFT 公司所制作与发行的动作游戏，笔者最先是在 PS 与 SS 上面玩到这款游戏，没有想到如今却也能够在电脑上面玩到。SS 版本的特色之一，就是完全采用 65535 颜色数来绘制，虽然电脑版本只是采用一般的 VGA 模式来表现，但是除了颜色的渐层表现以及线条与颗料较为明显，根本一点差别也没有，充分地显示出该公司惊人的美工效果。主角身体的分离



↑拯救被囚禁在各关卡中的小精灵，也是主角的必要任务之一。

设计方式是《雷射超人》的最大特色之一，而敌人的角色设定也同样地十分讨喜，而且攻击方式变化多端，光靠硬碰硬是绝对无法打倒它们的。



⬅⬇仔细观察画面的背景，其实是由多层卷轴组成的。

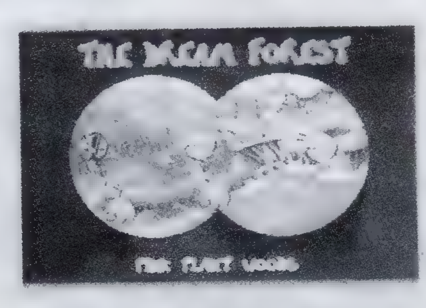
虽然游戏的方式很简单，就跟一般的动作卷轴游戏一样，玩家要想办法通过一关又一关的考验，不过《雷射超人》却有个设计非常地特别，那就是主角在游戏一开始除了跳跃之外就什么都不会，要等到通过一些特定的关卡之后，主角就会从大地之母那边学到各种不一样的绝招，例如攻击、单手攀爬或是抓环跳跃等等。不要小看这些功能，要是玩家不想办法去学到这些能力的话，就无法顺利救出所有被俘虏的人质，更是无法通过更为艰难的关卡了，而且每个关卡当中更有许多秘密的场所等待玩家自行去发掘。这种带有些许解谜味道的设计，正是笔者极为欣赏的一点，虽然游戏的难度并不低，但是却会让玩家越玩越有成就感。



⬆游戏提供了六次接关，每次接关有四条命，但是因为游戏常常需要以尝试错误的方法过关，所以二十四条命其实是不太够的。



《雷射超人》音乐音效的表现极为杰出，尤其是直接录在光碟片上面的乐曲更是好听，而音效效果同样也是相当地精彩，可以说是跟游戏本身完完全全结合在一起。至于在游戏的操作方面，笔者个人认为游戏内定的按键玩起来有些碍手碍脚，在此建议玩家最好按照自己的习惯来加以更改，或是干脆用外接式游乐器摇杆来游玩。《雷射超人》并没有什么很大的缺点，唯一令笔者不解的地方是，为什么想要看片头动画的话，非得亦要将这些资料给灌到硬碟里头去呢？或许直接用碟来播放会比较快一些，但这样就失去使用光碟作为储存媒介的特点。



⬆每过了一大关在地图上就会出现该关卡的图示，你可以随时走回以前的关卡，而最左边 那一块则是存档的地方。

整体上来说，《雷射超人》是一款移植得相当成功的动作卷轴游戏，加上本身强烈的卡通风格与非常突出的声光效果，非常适合全家大小一起同乐。（本文作者测试配备为486DX4 - 100、16MB RAM）



生化悍将²

Cyberia²

话说Zak在完成上次夺取代号名为西伯利亚的武器任务之后，同时也发现原来自己只是自由同盟（Free World Alliance，以下简称FWA）准备牺牲的一颗棋子，于是愤而攻击当初派遣他任务的Devlin博士的卫星指挥中心。卫星站爆炸的威力使他坠毁在北美洛矶山脉一带。然而FWA的另一位科学家Corbin却将Zak及与Zak融合的西伯利亚的碎片全部收集起来，准备将西伯利亚这项秘密武器的本质逐渐分离出来，进而研究制造另一项更厉害的致命武器，而Zak则被冰冻在睡眠箱中。这样看来，人类似乎绝望了。不！故事才正要开始，原来Zak在与西伯利亚融合时，他的血液中产生了一种新的物质，刚好可以克制Corbin博士准备研究的新生化武器，而潜伏的地下反抗军在了解了这项可能后，便展开援救Zak的计划。谁也没想到实际执行援助Zak任务的人，竟然会是Corbin博士的女儿，故事会如何发展下去？请大家慢慢看下去……。

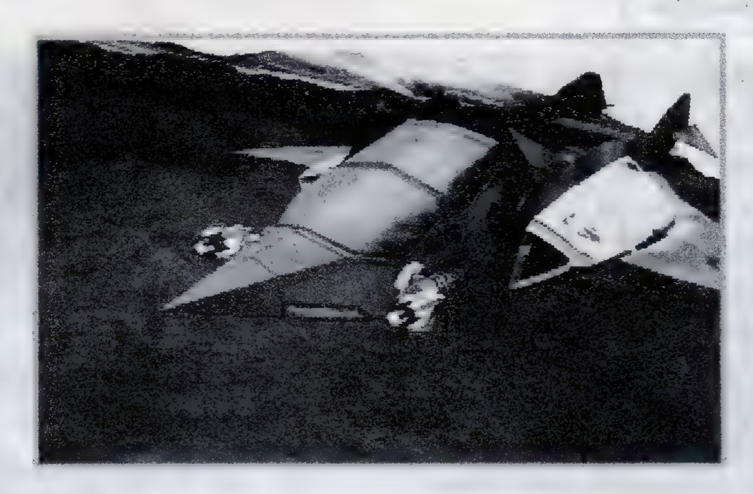


在1994年耶诞节推出的《生化悍将》，凭借着简易的操作介面、动人的声光效果，及精致细腻的3D动画在市场上大有斩获，于是XATRIX经过一年多的努力，再度推出续作《生化悍将²》（Cyberia²）。当初《生化悍将》最受欢迎的特点，就是令人叹为观止的声光效果，再加上非常简单的操作方式。即



←↑ 极佳的声光效果，仍然是二代的卖点之一。

使有部分需要解谜的难关，但也因为游戏不会在你失败后，让你整个‘从头再来’，而会一直让你重挑战这道难关。但是这样的做法有好也有坏，好处是玩者不容易有挫折感，但整个游戏却也变得很容易就玩完了，耐玩度不高。因为对以往的动作射击类游戏来说，通常都有尝试次数的限制，以刺激玩者的肾上腺素分泌，增加紧张的气氛。但或许是XATRIX认为即使设定有尝试次数的限制，但玩者还是可以透过读到进度的方式，来达成完全没有次数限制的事实吧！



←此图为主角的座机，正穿越过暴风云层。

整个游戏的玩法就是沿续前作，在预先绘制好的路线上进行飞行射击，再加上部分的难关解谜，以及一部分行进间的角度变换射击。虽然游戏支援键盘、滑鼠及摇杆，但是在解谜部分仍只能以键盘来进行操纵。这次整个游戏的难易度设定更为简化，不像前作还分有动作冒险及飞行战斗两种模式难易度不同的设定，这次是直接简化成三种难易度的设定，不再依游戏进行模式的不同来设定个别的难易度。

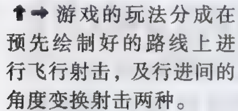
在游戏画面方面当然是沿袭前作令人称许的3D精彩画面，由游戏最后的人物介绍可以了解到整个游戏画面是由SGI绘图工作站所绘制而成，所以无论是在人物表情的构成及各种不同场景的架构上，都称得上是目前游戏界中的一流水准。笔者特别欣赏游戏中几个段落的画面构成，一是某段飞行射击时的座机翻滚，连带着座舱外的视野景物也跟着旋转，整个段落处理得非常流畅。当笔者第一次玩到这个段落的时候，有种坐360度旋转式云霄飞车的感觉；另一段是Zak进入FWA的主电脑进行破解时，整个游戏画面以虚拟实境（VR）来处理。我们一般很难接触到这种VR的感觉，大多数的经验是在电影院里，而这一次《生化悍将²》请你亲临体会。

这个游戏还是和前作一样，采取以某一定点做为游戏进度的分段。只要游戏进行经过这个定点之后，游戏就会自动记录进度，同时是以游戏进度的定点画面作为进度的标记，替玩者省掉了为进度命名的麻烦，届时玩者只需回忆一下先前的谜题或者画面就可以取回先前的进度。而这个游戏取回进度的方法也十分简易，只要在输入玩者的识别名称后，任何时间按下‘L’健，游戏就会出现以游戏画面代替的各个不同的进度，而玩者只要选择适当的画面，就可以直接回到那个进度（笔者私下算过，包括结局画面共36个进度）。

由于这个游戏基本上是属于动作射击类，所以在操控的准确性要求也就相对地比较高。相信没有人会想要用键盘来操控需要灵活反应的射击准星吧！虽然游戏手册上是建议使用摇植，但笔者在试用之后，并不觉得特别好用，所以最后还是回到大家人手一支的滑鼠上。而这个游戏本身所设计的滑鼠







↑→游戏的玩法分成在预先绘制好的路线上进行飞行射击，及行进间的角度变换射击两种。

支持界面，似乎有些怪。笔者最初使用罗技出产的天貂鼠，搭配本身所附的滑鼠驱动程式6.20版，但是在游戏里似乎就是捉不住正确的方向感，于是考虑改用微软的滑鼠驱动程式9.01版，但是游标乱跳的情况还是存在。这样笔者连一关都过不了，怎么对得起广大的读者呢！于是笔者又把游戏手册以及CD上的'Readme.txt'档翻出来，重新仔细地读一遍，才发现在其中有一段文字中说：'如果你发现你的滑鼠驱动程式不相容，我们准备了一个经过测试相容的滑鼠驱动程式供你使用。'要在使用游戏本身所附的驱动程式后，笔者一次就连续闯过十几个进度，后来是觉得有些累，才中途结束游戏。此外，这个游戏并不直接支援Win95的自动执行，同时若要在Win 95里执行，别忘了要先载入滑鼠驱动程式才可以！

其实一般的动作游戏并没有太多的动人剧情，《生化悍将2》也不例外（你或许可以说《银河针》是个例外）。故事进行的情节就像一般好莱坞的通俗电影一样，到最后正义凛然的女主角，为了世界人类的未来及个人情感的考果，协助男主角破坏邪恶父亲的计划——大义灭亲。不过，这次《生化悍将2》较前作多使用一张CD-ROM，所以在过场动画方面增加许多，比较能够给人一种较多的戏剧感。笔者最后的评语是：声光效果气氛佳，整体变化应再加。（本文作者测试配备为486DX4-100、32MB）

流畅的动画、绚丽的图形效果以及极佳的声光效果，是笔者看到这一套游戏的第一个印象。这绝对是一套值得推广的动作游戏，纵使在游戏的过程中，经常会遭遇到一些十分棘手的关卡，不过，这仍然是一套十分好玩的游戏。

《生化悍将²》卡通式的片头动画，相信只要是爱玩游戏的人，应该都会为之眼睛一亮。在VGA解析度的显示模式下，却将所有的景物绘制的都十分精细、漂亮，也因为如此，本游戏足足的装满了两片光碟片，游戏故事的发展是采单线式，并且以大量的动画贯穿游戏全程，而玩者的任务就是填补这些动画间的间隙一些需要请您动一动手指的射击关卡。就游戏的类型来说，由LUCASARTS所推出的《绝地大反攻》系列应该是与本游戏最为相像的。

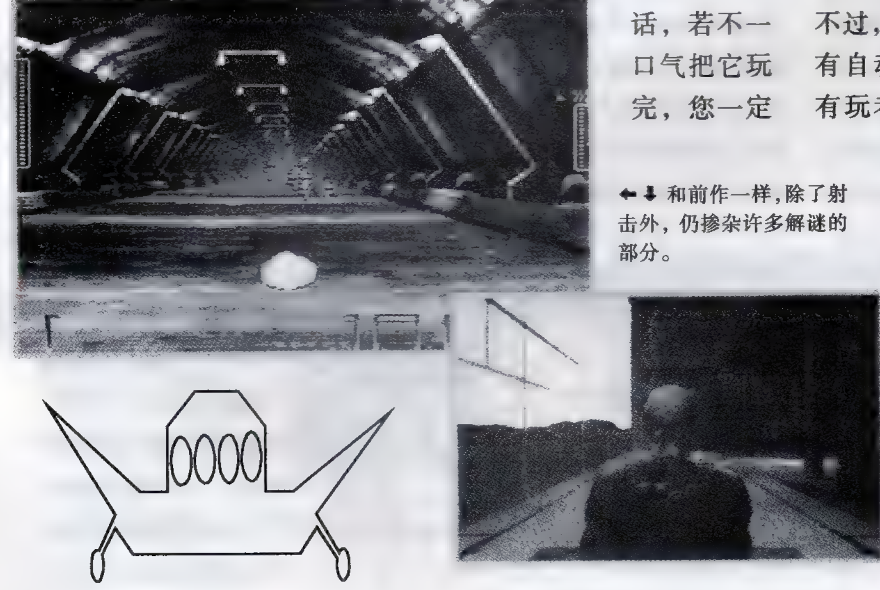


↑游戏故事的发展采用单线式，并以大量的动画贯穿全程。

《生化悍将²》的音乐和音效效果，是绝对不容小觑的。将这项优点和精美的画面结合起来，就如同在观赏一部利用3D技术所绘制的电脑动画卡通。说实在的，要将这个游戏说是一部卡通一点都不为过，丰富的故事剧情，让笔者目不暇接。笔者认为，一旦您启动了这套游戏，如果时间允许的话，若不一口气把它玩完，您一定会心有不甘的。

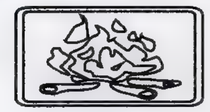
操作介面上的设计，可以说是十分的方便，大部分的情况下，玩者只须要一只滑鼠便可以完成大部分的游戏关卡。不过有些地方必须利用键盘控制行进方向，而滑鼠则用来控制射击准星。

虽然，这套游戏看起来是这么的完美，但还是有一些美中不足的地方。在游戏中，有些动作场景会发生死的不明不白的情况，换句话说，玩者一定要先尝过死亡的滋味后，才会知道该处有一个死亡陷阱，因此，就算是再敏锐的玩者，也绝对没有办法一次玩完整个游戏；不过，幸好《生化悍将²》拥有自动储存进度的功能，所有玩者可以不必担心突发的意外状况。



←↓和前作一样，除了射击外，仍掺杂许多解谜的部分。

如果您不喜欢太过复杂，或是需要消耗大量脑力的游戏，并且希望获得声光上的刺激和满足感的话，这套游戏应该可以符合您的需要。（本文作者测试配备为Rentium 133、32MB RAM）

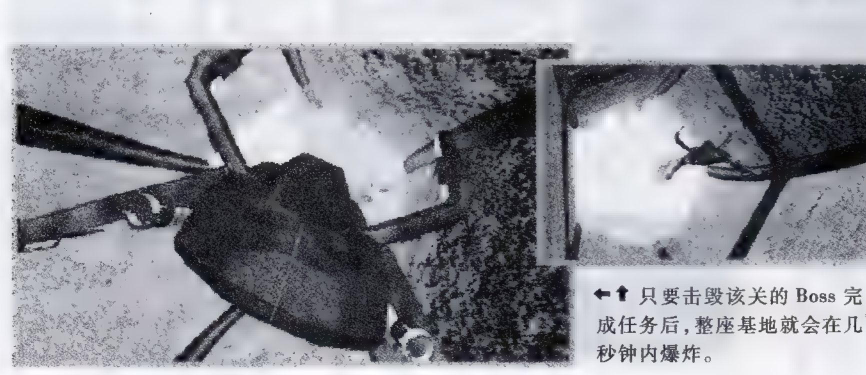


天旋地转Ⅱ
Descent Ⅱ

←↑游戏片头描述，就是可怜的主角因遭受胁迫，只得再度驾着战机往另一星远征而去。

经过了《天旋地转》那让人晕头转向的训练(折磨?)之后，您是已经转得不省人事，还是方向感变得更好了呢?无论如何，INTERPLAY 与 PARALLAX 公司还是不理那些看了太过流畅画面卷动就开始咸晕的人的抗议(事实上，一款游戏为什么要推出二代或者资料片的原因，用脚底板想也知道)，在最近推出了《天旋地转Ⅱ》(Descent Ⅱ)。其实为了榨干每款游戏的剩余价值，趁着一代的成功，顺势推出二代再来卖一次，本是无可厚非的事，不过要是没什么长进，那么搞不好连原来的死忠拥护者都要举牌抗议了。幸好《天旋地转Ⅱ》还是蛮争气的，一些新加入的设计不至于让它只是旧瓶装新酒而已，接着，我们就来看看制作公司为它添上什么新装。

首先最明显的就是画面解析度的提升，以及3D过场动画的加入。我们的主人翁历经千辛万苦解决了一堆地底下的反应炉之后，终于可以回到小行星带的基地休息休息，本想已经履行契约拿了钱就可以走人了，没想到那可恶的PTMC公司竟抓着契约的漏洞威胁不肯付钱，还将战机装上了一堆有的没用的新装备，要他继续为公司服务，倒楣的主人翁为了活下去只得接受，于是无奈地启动跳跃装置往下一个星系飞去……。这段片头动画虽然不长，也没实景搭设、真人演出，但是配上震撼的音乐音效，以及头尾制人和公司与



←↑只要击毁该关的Boss完成任务后，整座基地就会在几秒钟内爆炸。

⬇游戏中随时都可能‘天旋地转’，小心驾驶才是必胜之道。



⬅⬇具有地形保护色的敌机时常会躲在阴暗的墙角偷袭玩家。

游戏名称的展现方式，却颇有直追《银河飞将Ⅱ》的气势，笔者尤其喜欢听一开头那匡当作响的音乐，直让人想起《魔鬼终结者 2》的主题音乐。不过光碟片上附的十二首音轨实令人不敢恭维，不知道重金属乐迷会怎么看待这样的音乐，笔者自己却只有两个字可以形容——‘好吵’。幸好还有 MIDI 音乐可听，或者干脆就把音乐关掉，还比较能衬托游戏紧张诡异的气氛。

游戏一共提供了可显示驾驶舱的 320×300、640×400 及无驾驶舱的 320×400、640×400、800×600 五种模式，并且可在游戏进行中随时切换。但想要享受精致的画面，好的配备是不可少的，虽然最低需求只要 486DX－50、8MB RAM，但即使以笔者颇为自傲的配备（文末）开上了 800×600 迟滞仍然很明显，要是同时再用 CD 音轨当背景音乐，会让画面的跳格更加严重。因此笔者最常用的就是 640×480 模式，加 MIDI 音乐这样的设定。

全新设计的 30 个关卡与一代比起来更为庞大，而且个个错综复杂，当您差不多‘游’遍整个关卡之后，不妨把地图叫出来，瞧瞧设计人员的巧思。在高解析度的辅助下，墙壁的贴图不会再模糊肮脏，而且光影的变化也更加强了，游戏中还增加了一些动态的贴图效果（流水、岩浆），火炮打在上面不仅有水花，配上的音效也很真实。有些不起眼的墙壁后隐藏有秘密关卡的入口，里面通常有不少和武器及补充弹药的好东西，要是您在激战中打在墙上的火炮，竟打开了个密门发现秘密入口，可别愣在门口以为这是啥子东西，赶快进去就对了。

更为庞大复杂的关卡中，您要对付的敌机也更多变刁钻了。二代重新设计了超过 30 种的机械人，每种机械人都有不同的运动模式，有的会跑出来射个几发炮弹再躲回角落，有的就不畏生死直直朝您冲来，用它身上的钢爪招呼您，更有的就跟您玩起绕圈圈游戏来了。对了，有种会趁人不备偷走您身上武器的机械人可得多注意，有时不小心某个武器突然不见了，可能就是这个小鬼的杰作。不过还好并不是每个机械人都对咱们怀有敌意，二代里设计了一个导引机械人，只要您将它从被囚禁的房间里释放出来，这个看来像三片花瓣的小东西便会听从您的指挥寻找特定的目标，只要跟着它就不用怕迷路了。

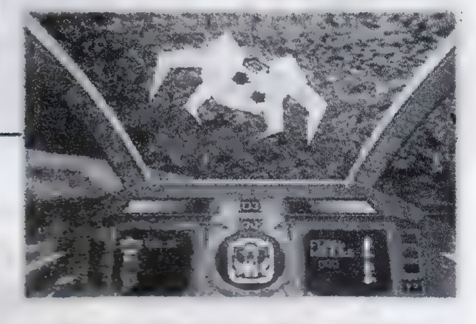




↑随时更抽象不同的武器，时时注意子弹和生命力的数值，否则一旦弹尽粮绝，就准备等死吧！

当然啦，对付新的敌人，没有新式武器是不行的，新增加的十种武器和装备是您解决Boss以及难缠的敌机的绝佳利器。被闪光飞弹打中的敌机将有一阵子出现阿达状态，这时便是狠狠攻击的最好时机，导向飞弹可以让您在远处用一颗一颗的飞弹慢慢轰掉Boss，火鸟炮不仅威力强大，还可反弹墙壁攻击，而终极的奥米茄炮则一炮就可轰炸一只小罗喽。其他还有头灯：让您前方的路大放光明（当然也更容易让敌方发现）；后燃器，追击（逃跑？）的时候最有用；以及能量转护盾装置等等，这些新增的设计都使《天旋地转Ⅱ》在轰炸的刺激快感之外还带有些策略性。

最后笔者仍然要告诉您，如果一代已经让您转得分不清东南西北上下左右，而且复杂的控制还是困扰着您的话，就别冀望二代会让您好过些。全如果您自诩是天下无敌的此中高手，那么不妨继续接受《天旋地转Ⅱ》的挑战。（本文作者测试配备为Pentium 100、32MB RAM）



↑有些关卡的大头目身怀厚甲，必需使用强力的武器才能使其重创。

↓二代的AI比一代要高出许多，敌人甚至还会使用合围包抄的方式攻击玩家。



在所有‘Doom－Like’的游戏中，笔者最欣赏的便是PARALLAX设计的《天旋地转》，它并非仅只是更换故事背景、加少少许的RPG属性、或者是请一些知名人物在片头客串演出、增加许多令人作呕的血肉横飞的画面来折磨玩家，实际上却仍是换汤不换药的作风。《天旋地转》跳脱了《毁灭战士》的固定模式，创造出真正360度视野的3D独特风格。刚开始可能会让玩家无法适从这种全方位的移动旋转方式，但是如果习惯了这种介面，相信玩家一定会喜欢这种超立体的飞行感觉。

当笔者发现手册中完全安装需要262MB的硬碟空间时，不仅感慨高容量硬碟已经是现代电脑玩者的基本配备，让笔者不满意的地方是：既然是‘完全’安装，为何还是要在片头画面时读取光碟片（防止监拷？好吧！暂时勉强接受这个理由，不过请问各位读者，当你好不容易达成三十关的任务后，第一件事情是不是就是砍了这个啃了硬碟262MB的巨大怪物？）？手册中提到如果想要得到完美的画面卷动效果，完全安装会是最好的选择——尤其是在低速度的机器上，但是为

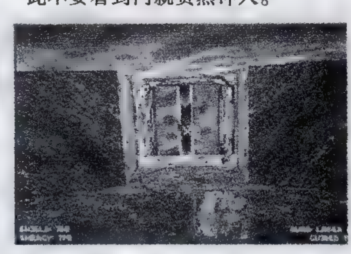
何游戏执行中，在更换背景音乐时，即使是‘完全’安装，仍会有一些画面延迟的现象？其实画面延迟情形并非超过笔者的忍受范围，随着不同的遭遇及关卡而变更背景音乐，无非是想加强游戏进行的气氛，本游戏也同样达到了这个效果，只是一个动作射击游戏必需因为更换背景音乐的播放而牺牲画面的流畅度（无法同步），这并非笔者所乐意见到的。

比起一代来说，二代的电脑 AI 的表现更加狡猾，敌人不但会躲在墙角偷袭，而且正面对战时敌人闪躲的技巧及速度也更加灵活，甚至还会故意平贴在墙壁上使笔者误以为是装饰物而突然大肆攻击，往往笔者要用引诱的方式各个击破才能顺利破关．有的地区还会布置空中地雷，笔者第一次不小心闯入时就被炸的粉身碎骨，而且敌机会故意躲在地雷区中央，趁笔者专心致力于扫射地雷时攻击笔者．最后笔者干脆在地雷区附近晃来晃去四处发射飞弹，让敌机为了闪躲笔者的飞弹而撞上地雷自食恶果，由经证明人脑还是比电脑聪明（会吗？）．

⬇➡ 有时候运用墙壁的死角诱敌，再以各个击破的方式歼灭敌机也是不错的方法。



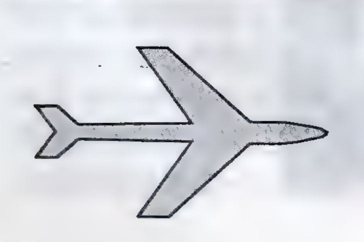
⬇ 敌人很可能会躲到门后面，因此不要看到门就贸然冲入。



虽然游戏中提供了五项难度选择，但笔者觉得菜鸟级仍不易过关，幸而游戏中设有导航仪，可以引导玩家如何过关，这点倒是满体贴玩家的．而游戏中所提供的 3D 立体旋转式地图更让笔者清楚了解自己身在何处．

在经过几天的奋战当中，笔者从见敌就猛杀、疯狂扫射的战斗方式，转变成小心翼翼、步步为营的战斗方式破关．笔者有个感想，一味的猛杀虽然会产生兴奋的快感，但却不如巧妙闪躲、灵活运用诱拐骗术过关来的有趣．

由于本游戏是以飞机为主，而非血肉横飞的恶心镜头，不喜欢血腥暴力的玩家可以试试这游戏．（本文作者测试配备为 Rentium 100、16MB RAM）



⬅⬇ 玩家可以选择完全开放的视野，也可以选择鹰座舱式的画面。

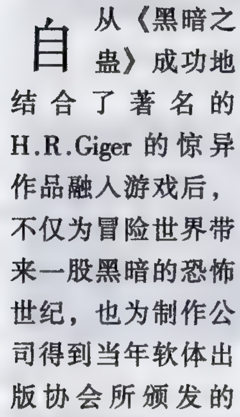




黑暗之蛊Ⅱ

Dorkseed Ⅱ

自从《黑暗之蛊》成功地结合了著名的H.R.Giger的惊异作品融入游戏后，不仅为冒险世界带来一股黑暗的恐怖世纪，也为制作公司得到当年软体出版协会所颁发的‘最佳幻想角色扮演／冒险游戏杰出奖’的殊荣。在电影及娱乐软体流行续集风的年代，该制作公司也不例外地精心策划与再度结合各方面的人才，于去年推出了第二代作品，并且在本次作品中完全以真人拍摄来取代前集的手绘，希望带给玩家一个更加精彩的冒险空间，而为了使国人能够完全融入全新的黑暗冒险世界，国内代理的松岗公司将发行中文版的《黑暗之蛊Ⅱ》（Dardseed Ⅱ），现在就让我们来看看这个新的续作有哪些创新。



⬇➡ 同样是地图，正常世界和黑暗世界的画风便决然不同。

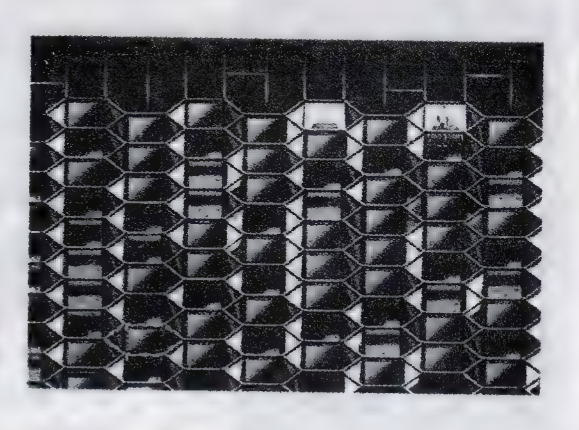
首先为大家介绍剧情部分，数年前击碎外星古人想借着黑暗世界为基地来颠覆整个地球所有生物的阴谋的‘救世主’——麦克，目前又再度面临危机，在离开高中同学会后的夜晚，他所衷爱的高中女友莉塔惨遭谋杀。而麦克因在莉塔遇害前与她有过一场争吵，致使所有的目击证据皆对麦克不利，更惨的是麦克因为梦魇所引发的偏头痛的老毛病又犯了，使得他对于同学会当时所发生的事情完全遗忘，于是他便理所当然的成为这件命案的主要涉嫌人。在除了自己的挚友杰克外所有的人都不能信任的状况下，这位恐怖小说家只好再度重操旧业自己亲自侦查，并在侦查的过程中发现这个外表祥和的小镇，其实也隐藏着一股黑暗的势力，



⬆➡ 谁会想到在这个充满欢乐的游戏乐场中，竟然有通往黑暗世界的通道。



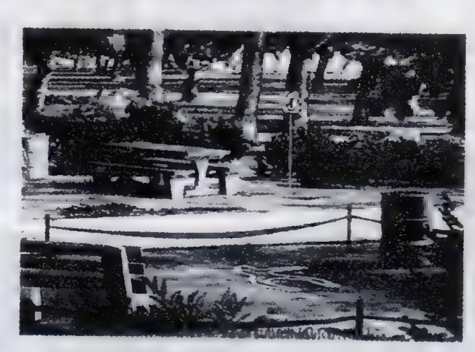
造成命案接二连三地发生，更可怕的是他又发现这些事件与他所希望永远忘记地黑暗世界相关连，迫使他再次重回黑暗世界去了解外星古人再度降临世界的事实。人类又将面临一次更可怕地危机，而玩家就必须运用您的智慧，引导着麦克一步步地抽丝剥茧，使人类再次免于被毁灭的危机。



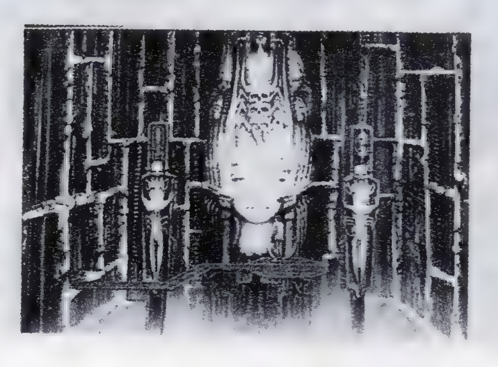
➡ 这个通往黑暗世界的传送门—迷宫，是游戏中唯一需要重复多试几次的地方。

再来比较一下本片的剧情铺设与前作的差异性，前集是以一天为一个单位，如果玩家未能完成某一天所需完成的任务，而让日子过去则无法欣赏到故事的结局，造成必须重来而影响到游戏进行的流畅度。在本片中改掉了这个恼人的作法，即是如果玩家有某段剧情的谜题尚未解决，还可以在任何时段回到那个场景，虽然本片的进行还是维持单线式，但是对于剧情的流畅度却丝毫不会受到影响。另外在谜题的设计上也不会太难，虽然在游戏中有个迷宫的谜题，可是也不会让玩家非常的头痛，只不过在最后的迷宫时，就如同《狩魔猎人Ⅱ》般时间限制，玩家必须赶在魔种到达传送门前消灭它，除了这里须让玩家反复重试几次外，其他的都不会太刁钻。

再来看看画面、音效与操作界面，《黑暗之蛊Ⅱ》的画面是用SVGA来表现，在片头部分是场梦魇的动画，或许是为了忠实表现出梦中的情景，所以感觉上有些模糊，进入游戏后，玩家可以选择以全荧幕或是小画面来观看动画，而游戏中除了人物是真人演出外，其余的场景虽然不是实地拍摄，但是各个场景的表现仍然相当有真实与立体感，尤其黑暗世界中的场景引用了艺术大师Giger的作品，营造出一个充满奇异的另类世界。在游戏进行时是以全语音的方式，再加上中文文字叙述（如果玩家选择以中文进行），另外再搭配上数十首情境配乐，将诡异的气氛营造的成功。操作界面是沿袭前作的引擎，也就是以滑鼠的右键选择四种动作指令，然后以左键确定使用的动作指令，另外由于本片是在视窗下进行的游戏，所以对于游戏中的一些硬体或是操控上的问题，都可以由上方的求救选项中寻得解答。



⬆⬇ 为了侦察接二连三发生的命案，麦克只得又回到一心想忘记的黑暗世界中。



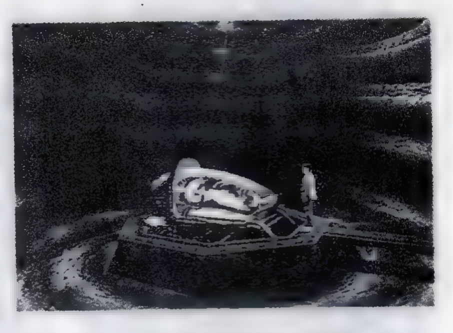
整体而言，本片的表现还算是相当不错，如果您对一代的印象还记忆犹新的话，那么您将发觉在各方面的表现上都已超过许多，尤其在刻画人类世界与其内心对比的黑暗世界时，



无论是在色彩的对应或是主配乐的曲调都有着强烈的对比。还有在本片结局中的描述相信更会令人惊讶，所以如果您想要了解人类的多种人格，或是想一睹现代艺术大师结合着人体与奇异的骨架所构出的令人战栗的作品，相信本片是不会让您失望的。（本文作者测试配备为 Rentium 100、16MB RAM）

如说《黑暗之蛊Ⅱ》是游戏主角麦克·道森记忆中永无止尽的恐怖梦魇的话，那么我想我也有同样的感觉，原因是Ⅰ代某些谜题的设计很整人；先前忘记做某一步骤，那么便会导致往后游戏无法继续进行，而且随着游戏中时间的流逝，你根本无法再从头补救（除了载入进度之外），所以我记得Ⅰ代时玩得很辛苦，得时时提醒自己随时存档以避免在游戏中动弹不得。

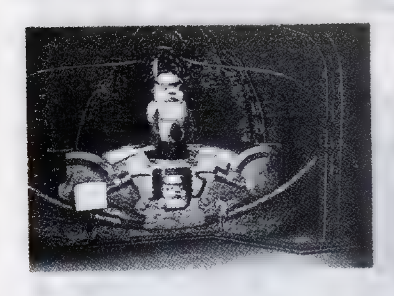
幸好在《黑暗之蛊Ⅱ》中取消了这种不人道的设计，游戏的剧情以直线式推展，特定的事件必须在做完该完成的事件后才会发生，因此，游戏时若发现进度一直苦无进展，那就表示游戏中某一个关键疏忽了，为了避免此一情形，你得地毯式的搜索每一个可疑的物品，并且尽量从镇上居民的口中套出话来。和Ⅰ代般，为了解决谜题，麦克必须来回穿越正常世界和黑暗世界中，而有些谜题是靠不同世界的关连性才能完成，譬如想要在现实世界里赢得轮盘游戏，那么麦克就必须先回到黑暗世界的能源的中心处动些手脚。



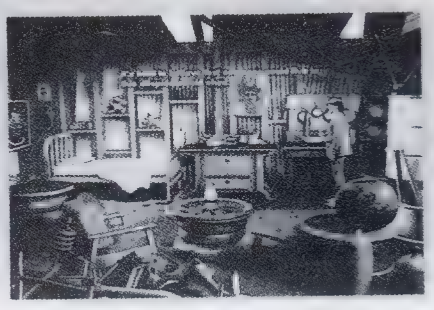
⬆这是古人利用人类的能源所锥孵化的魔种。

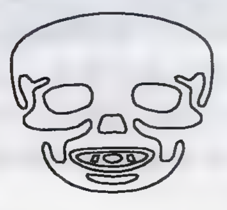
玩家游戏时可以选择开启文字和语音同步显示模式，但由于游戏中的动画是以 AVI 的格式制作，且设计之初并没有将字幕融入在影片中，所以一旦有动画影片串场时，你就只能聆听故事的发展，幸而对话的难度不高，即使你听不懂动画的剧情也不会影响游戏的发展。

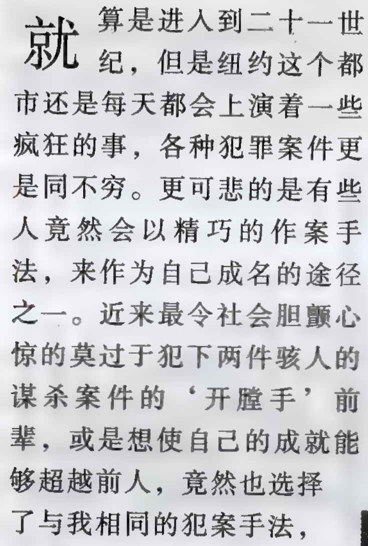
承袭一代的传统，游戏中最值得一瞧的仍是 H.R.Giger 超现实派的绘画风格，游戏中的每一幕都做得相当精致，而那些来自黑暗世界的异种也肯定让你大呼过瘾，只是撇除惊艳的画面不谈，这套冒险游戏并不会激起你太大的兴趣，单调、贫乏的游戏对话我想可能是主要的原因之一。（本文作者测试配备为 Pentium 133、32MB RAM）



⬅⬇ 正常世界与黑暗世界其实是一体两面的。







凶 兆

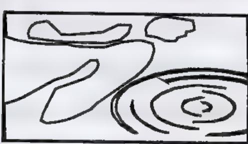
Ripper

就算是进入到二十一世纪，但是纽约这个都市还是每天都会上演着一些疯狂的事，各种犯罪案件更是同不穷。更可悲的是有些人竟然会以精巧的作案手法，来作为自己成名的途径之一。近来最令社会胆颤心惊的莫过于犯下两件骇人的谋杀案件的‘开膛手’前辈，或是想使自己的成就能够超越前人，竟然也选择了与我相同的犯案手法，并利用报纸来夸耀他的行为，也在犯案后主动写信给记者说明。而本次这位仁兄竟然选择了我（由玩者扮演的主角）这位任职于‘虚拟前锋报’的记者，虽然有可讳言的这些报导使我的老板大为赏识，也令我名气大涨，但是另一方面也着实地令我感到相当地难堪，因为我每欠所报导都是血淋淋地一条人命哪！



↑↓为了彻底了解犯罪者的手法，一些血腥、残暴的镜头是无法避免的。











↑→就在 Jake 为公寓里的女做相关调查时，开膛手已经在另一头传来了下一个要下手的对象——凯萨琳的资料了。

前段所描写地就是《凶兆》(Ripper) 的主角杰克·昆兰的自述，这部由 TAKE 2 制作，在国外引起相当多回响的离奇侦探冒险游戏，目前由英特卫多媒体代



理在国内发行。想必对国内的玩家而言也会引起一连串地骚动，现在就由笔者引领大家进入这个耗资甚巨、巨星云集的冒险世界。

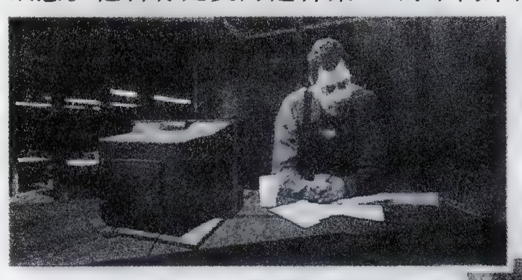
首先为大家介绍剧情部分，在凌晨三点时开膛手又犯下了第三宗骇人的谋杀案，和往常一样没有留下任何蛛丝马迹，案发后现场只留下那位伤透脑筋的刑事组组长马格诺特、负责验尸的摄影师卡尔以及您这位匆匆赶来的大记者，马大组长见到您似乎有点不愉快，或许您最近的报导令他对于未能尽速 破案感到难堪，临走前还将现场的唯一证物打破，当您与这两位谈话完毕回到报社后，突然间你收到了'开膛手'从电脑传给你的讯息。他自称是史丹这件案子的凶手，并告诉你他的下一个目标将是凯萨琳。在惊慌之下你冲出办公室直奔凯萨琳的住处，找到凯萨琳后很幸运地她还活着，但她却也因惊吓过度而成了植物人，接着您就要靠自己的能力去侦查这件令大纽约地区人心惶惶的谋杀案，并逐步过滤几个可疑的涉嫌人后，找出这位杀人凶手，以防止谋杀案件继续发生。

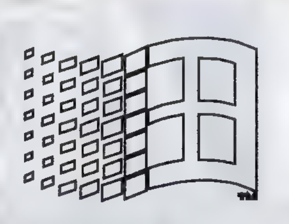


⬆ 在这儿，可以改变动画播放时的视窗大小。

按着为大家介绍本片的画面音效与操控部分，游戏一开始的序幕就已相当的吸引人，再加上动听的片头歌曲，就好像在欣赏一部电影般。在过场动画中玩家可以按照配备的不同来选择观看画面的大小，好得到最流畅的效果，本片中所出现的许多场景都是非常有真实感，而画面的表现方式与《杀人月》也很类似，但是过场的动画却是较前作来的多，另外在音效上表现的非常出色，配乐部分也能够充分的营造出紧张悬疑的气氛。而且在各个场景的移动方式也很方便，玩家只要选择主画面上方的地球仪，就可得到纽约市中任何相关地点的讯息，而后就可以到达各个地方，在游戏的进行时您还可以进入未来的电脑虚拟世界，在虚拟世界中您除了需要解谜外，还可以享受到 3D 的战斗，满足您嗜杀的需求。

本片较令笔者觉得不妥的是，剧情进行时常会卡住，也就是指谜题设计上颇为困难，虽然在游戏中提供了三种难易度供玩者选择，但是就算是以中等难度进入游戏，一开始的 3D 拼图一将打碎的茶杯重







⬅⬆ 大量运用真人演出的结果就是——六片大包装，平了《幽魂》创下的新高纪录。

新组合，就让人有点伤透脑筋，接着还会遇到许多关键情节的谜题，而且因为所得知的谜题提示过少，也是会令玩家抓破头皮的，而如果无法 顺利解出，就会使得游戏的进行遭受挫折、中断。还好 TAKE 2 公司为了降低玩家的挫折感，遂提供了一个简单的攻略，只要到他们的首页就可以得到（www. westol. com／～taketwo），但就算您已经得到这份文件，要顺利完成游戏还是不容易，所以笔者认为此游戏的缺失，就是谜题的设计及应解答上未能提供相当的资料，所以就算已经知道答案了，还是需要经过多次的错误尝试后才能解谜。

《凶兆》另一个会造成玩家却步的原因是，对非英语系国家的玩家而言，因为游戏进行时没有提供文字显示。所以奉劝各位喜爱冒险世界的玩家，若想要得到更多冒险游戏的乐趣，及接触更多冒险类的佳作，当务之急还是先把英语学好吧。

大体而言，本片在整体的表现上做得非常不错，而且因为提供多元化的结局方式，所以耐完性方面相当地高。另外，此游戏事实上也是一个颇多元化的游戏，因为在战斗的方式上，有三种难易度的可选择，端视玩者的射击能力而异。（本文作者测试配备为 Pentium 100、16MB RAM）

←↓谜题的设计相当刁难，而且所获得的提示资料并不多。

几乎每家设计冒险游戏的公司，在操作介面上都尽 jg 能够达到简化的需求，而且一 jgf 玩者熟悉该操作方式后，也很自然地沿用于下几套作品中，难怪有人戏称这种已被定型的介面为‘万年介面’，但只要介面设计的易于上手，让玩家将适应新游戏的时间减至最少，未尝不是一个人性化的介面。巧的是，TAKE 2 最近推出的《凶兆》，即承袭了该公司前作《地狱之吼 》的风格和介面。

《凶兆》有故事是叙述在二十一世纪的曼哈顿，一位泯灭人性的凶手以巧妙、精准的手法，连续杀害了许多无辜（？）的百姓，由于死者几乎都是被同一种利刃所杀，且利刃所到之处干净利落，即使是老练的刑事员，也无法从杀口处判断是由何种凶器所致，也就在这种诡谲的气氛下，曼哈顿地区的居民人心惶惶，深怕自个就是开膛手的下个目标，奇怪的是，凶手似乎对于 Virtual Herald 报社的 Jake Quinlan 情有独钟，总会在案发前知会 Jake 一番，通知他下一位谋杀的目标，如此故弄玄虚使

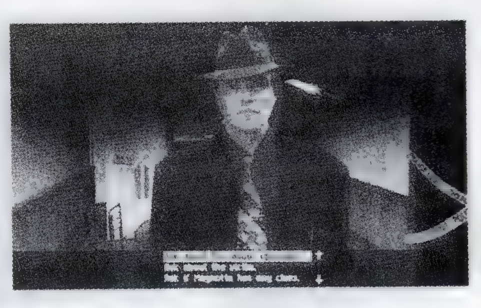




得 Jake 更积极的想找出幕后的凶手，尤其在挚爱的助手兼女友受到谋害之后……。

前面提过《凶兆》在操作介面承袭了《地狱之吼》的风格，所以不在此多加评论，不过有趣的是，《地狱之吼》中，设计者常常安排以解开密码做为游戏的谜题，在《凶兆》里，有更多的时间玩家得'揣测'密码，好比猜出 Renee 生前最后看的一本书代码是 HC2021R，图书馆馆员才会将书交给主角。看过《捍卫机密》（Johhy Moemmonic）影片中，基努李维戴上 VR 头盔进入虚拟世界的情形吗？《凶兆》里有许多任务是必须在 Cyberspace 下才能完成的，而且拟真网路的概念和影片描述的场景颇有异曲同工之妙，同样的，在虚拟的网路世界里，玩家必须要先找出一组组密码，才能在各个虚拟地点畅行。

由于游戏前半段采单线进行的方式，也就是除了从某位居民口中探出特殊地点外，这个地点是不会被标明在地图上的（瞧！《地狱之吼》也是这样），所以一开始玩者的目的当然是尽量与所有人交谈，找出细微的蛛丝马迹，而游戏的后半段就有关键点的选择了，所以游戏末了将会有四种不同的结局。



↑ 多多与人对话，是获得更多相关资料、地点的不二法则。

游戏的难度颇高，除了必须猜出字里行间的密码外，游戏中真的是以交谈为主，你无法奢望有任何的对话字幕出现，英文听力稍弱的玩家可能会陷入一团迷雾之中，因为有一些线索必须从对话中听出端倪，不过若是采土法炼钢式，一个地点一个地点尝试也是可以解开谜题，只是这样就无法将剧情一气呵成的连贯下来。

《凶兆》一共用了六片装的光碟容量，可是游戏中途连续换片的机率似乎高了点，让人觉得繁琐；此外，在游戏中所开启的任何一项选单，都无法以滑鼠右键取消，只能靠键盘上的 ESC 键操作，看来这样的操作介面并无法算是一鼠走遍天下，游戏中经常会开启一些选单，但却必须俯身按下键盘上的按键，这绝对是操作介面上的瑕疵。另外，游戏中大量真人演出的动画是可以跳过的，只是在笔者的电脑上，偶尔跳过动画时，也会连带自动消音，也算是一种幸运。喜欢警悚、恐怖片和对未来 Cyberspace 有兴趣的玩者，《凶兆》倒是可以满足你这方面的需求，很过瘾，只是解谜也解的很累。（本文作者测试配备为 Rentium 133、32MB RAM）



科学怪人

Frankenstein

百年前玛莉雪莱与友人因一起兴起而写的游戏之作——‘科技怪人（Frankenstein）’出乎意料地广受世人喜爱，更被现代诸恐怖小说视作此类经典。之后，“Frankenstein”（注）这个字更有了特殊的意义用法，常被拿来形容古怪或恐怖怪异之人。由于这样的题材耸动刺激又具高吸引力，所以在后续又衍生出许多作品如‘科学怪人和他的女儿’、‘科学怪人的新娘’与‘新科学怪人’等等。而INTER-PLAY公司所发行的同名游戏，就是属于原著衍生型的一个作品。

实验室里有各种奇怪的仪器。





⬆恐怖的活体实验极不人道。

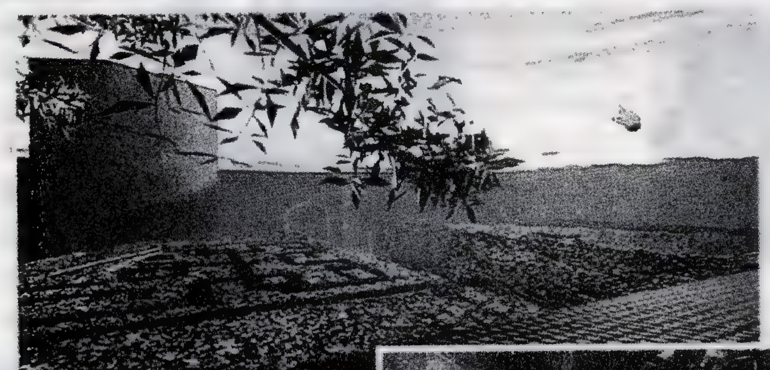
虽然在游戏公司的广告词中曾写道，此游戏是根据原著小说改编而来，但是在改得一模全没一样的情况下，笔者觉得它比较像其他重新诠释的科学怪人新版，以撷取原著中维多法兰康斯坦医生和怪人这两个角色为创作的起点，企图赋予‘科学怪人’全新的意涵与生命。同时，从本游戏有异于原著的副标‘怪人眼中的法兰康斯坦’一句中，也可佐证得这种看法。

基本上本游戏想强调怪人（即玩者所扮演的主角）的自主性和心理层面，所以用了较低调诡异的手法来表现，使其在外观上大致可被归为是类似《迷雾之岛》（Myst）一类的作品。在游戏的一开始，主角从法兰康斯坦医生的手术台上醒来，对于自己残破拼凑的身躯感到无比的彷徨与恐惧。然后，借由在古堡内四处游走所取得的讯息得知，其实医生是一个蛮无情又疯狂的医学实验者，而自己正是被他拨弄于股掌间的可怜玩物。在无法逃离古堡的情况下，怪人一方面根据自己收集来的文献手札进行创造生命的实验，在另一方面也为了打倒医生以确保自己的生命安全而战。甚至到游戏末了，如果够幸运的话，怪人还可和自己的女儿一同在古堡里永远生活下去。所以，如何在偌大的古堡中穿梭不被医生发觉又能同时解开生命之谜，便是这整个游戏的重点。



➡在这间实验室里隐藏了许多生命的秘密。





⬆即使在花园的天空下，亦闻不到自由的空气。

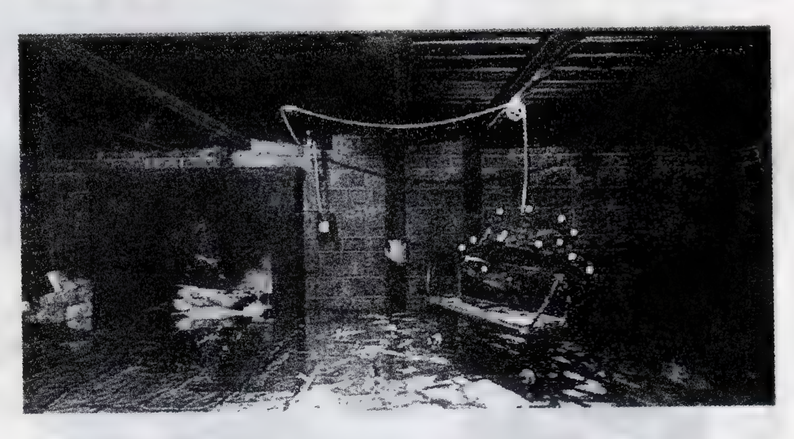
➡偌大的古堡如其主人的心一般空洞。

开而被卡住。

此外，由于题材本身的晦暗和古堡建筑的特性，造成《科学怪人》这游戏在大部分的游戏时间里，都以阴沉的色调在进行，继而形成一种沉重的心情压力。这点在模拟主角的心境上相当成功；但对于习惯花俏亮丽画面的本地玩者而言，是否适用还很难说。在游戏中与画面有关的另一项卖点是，制作公司请来了知名的 Tim Curry 来饰演法兰康斯坦医生一角。在剧中可明显看出发福的 Time Curry 在诠释这角色时，的确把‘疯狂博士怪医生’的感觉拿捏的很准确，但是出场率太低，使得其演技未得充分的发挥。

本游戏在场景的规划方面，大致是将整个古堡设计成数个形式规模不一的小迷宫再加以组合，例如墙后的密道、花园迷宫、古堡的回廊、和地下通道等等。有些谜题的线索，就四散在整个古堡中的细密处，让玩者非得好好地逛上一圈才行。但由于在 Windows 下执行的速度颇为缓慢，所以一旦看到‘可疑’的线索若不赶快记下来，甚至抓紧下来的话，往后很可能会疲于夺命。

除了创造生命的实验外，游戏中的提示实在少的可怜，其谜题平均起来虽不至于难如上青天，但是却必须十分细心又有耐心地好好想清楚才能解开。它的优缺点就和《迷雾之岛》如出一辙，在精致丰富的内涵下，亦可能让不习惯这种‘享受思考’的解谜方式的玩者，觉得它非常沉闷或完全不知道自己下一步要做些什么。举例来说，在游戏中有一个谜题是，得通电把冰块化开才能打开一道木门。但是因为化冰是需要时间的，所以玩者很容易就误以通电后什么作用也没有就贸然关掉电源，造成这道门永远也打不



⬆利用水槽浇灭壁炉中的火焰。



⬆看似平静的古堡其实曾发生过许多邪恶之事。

大体说来，《科学怪人》是一个于各方面都在水准之上的冒险解谜游戏。它有高品质的画面和一流的配乐，在操作介面上也相当也简易顺手。但就笔者所知，即使盛名如《迷雾之岛》者，亦有不少全靠口碑而购买的玩者，根本不知道它在玩些什么。至于《科学怪人》能不能有像《迷雾之岛》一样的运气而大卖，仍有待时间的考验，毕竟有时候玩家眼中的精品，不一定是一个好玩易懂的游戏。但对于真心喜爱《迷雾之岛》风格的玩者而言，《科学怪人》的确是另一套值得收藏的作品，也值得花时间去细细品味。（本文作者测试配备为486DX4－100、16MB RAM）

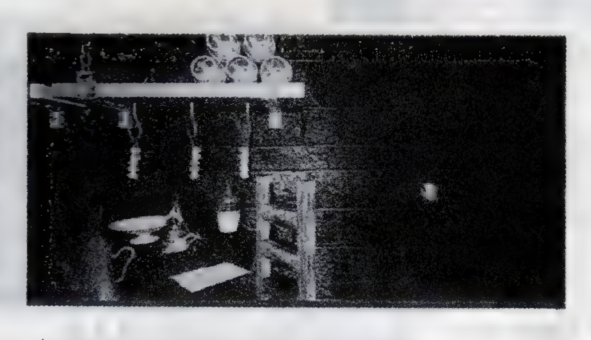
注：事实上Frankenstein是制造出科学怪人的那名医生的姓氏，怪人在原著中是没有名字的。因为法兰康斯坦医生可被视为是怪人的‘父亲’，所以原书名的‘法兰康斯坦’可以指医生和怪人两人。而单指怪人的‘科学怪人’这个中译名，其实与原著的意义有相当大的差距。



⬅这房里收藏着各种有角动物的头像。

先从呈现面来看，《科学怪人》在先天上就拥有一个优势：一个截然不贩 视角— 《科学怪人》一反过去冒险游戏既定的模式，大胆地让玩者扮演怪物（Frankenstein's monster，就是俗称的科学怪人，Frankenstein则是那个疯狂的科学家，从来被自己创造的怪物所灭）的角色。因此，《科学怪人》在剧情的表现上已经站定成功的姿态，这是一个吸引人的题材。

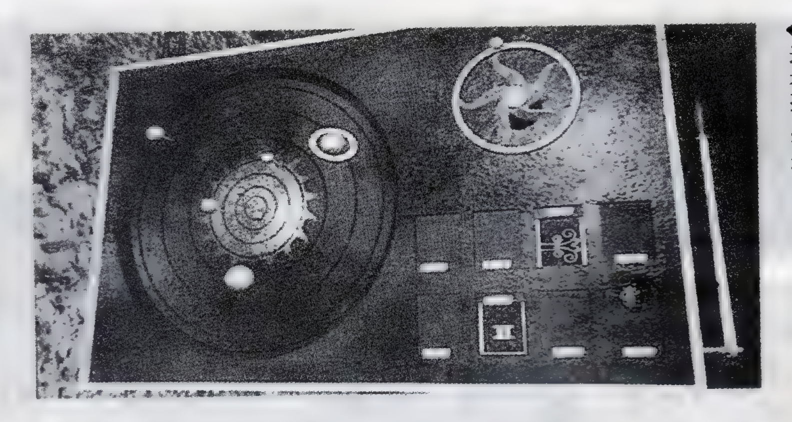
无论从游戏流程（使用物品、打开密道……）或是从形态来看，《科学怪人》都像一个传统的图像冒险游戏，一种众所皆知属于高互动性的游戏。其实却不然，《科学怪人》虽披着传统图像冒险游戏的外衣，却是个不折不扣属于典型的低互动性游戏。从某一个角度来说，《科学怪人》是一部以冒险游戏外观为呈现手法的动画电影—这么讲也许夸张了一点，但是反倒较能表现出笔者在进行游戏时的感觉。



⬆在游戏中四处收集文献是很重要的事。



我们对互动的定义早已耳熟能详：相互作用、作用与反作用。但是在《科学怪人》的游戏流程中，玩者为了推进剧情所执行的指令，却不具有这种色彩。一方面《科学怪人》的操作界面的‘动作／按键数’实在很低，几乎所有动作都可以用一个按键达成（见后文），再者，《科学怪人》的事件厚度非常稀薄，一个区域所能动的物品、能做的动作不多。这些造成的结果就是滑鼠左键点着点着，一不小心就解开一个谜题。事件发生了，玩者还不知道他刚刚做了些什么。也就是说，游戏并没有机会提供关键性讯息供玩者追寻，游戏并没有‘作用’于玩者。



这是地下密道中四扇闸门的开关。

《科学怪人》的场景以 3D Render 制成，动画部分用 Q-Time 贴上去，两者效果都不错。令人讷闷的是，这些基于虚拟模型的场景，却没有做到单镜头卷动的效果。本质上《科学怪人》的场景切换还是用跳的，只是会以画面更替的方向大略指出玩者目前先进位置。但是整个来说，画面效果方面《科学怪人》仍然表现不俗。

音乐音效并没有什么特别要说明的地方，就是这种具水准的冒险游戏该有的程度。语音表现上，笔者刚开始时觉得主角的声音太温文了，身为怪物应该更狰狞一点，后来发现主角是不讲话的，语言代表内心的独白。

操作界面极其优良，直觉化和简便性都没话说的，手型位在不同地方会自动变化功能，玩者大部分时候都在猛按左键，其他时候则在把物品拖来拖去。

娱乐性是最难下定论的地方，以个人观点来说，笔者认为并不理想，着眼于《科学怪人》学度和广度的不足。但是觉得‘这个冒险游戏真好玩’的人实在太多，我特别在这提出，当然，评分表上的分数是笔者个人的观点。（本文作者测试配备为 Rentium 133、32MB RAM）



活著的人得靠食物来补充养分，是一件不变的事实。



古堡中有许多藏书是其一大特色。

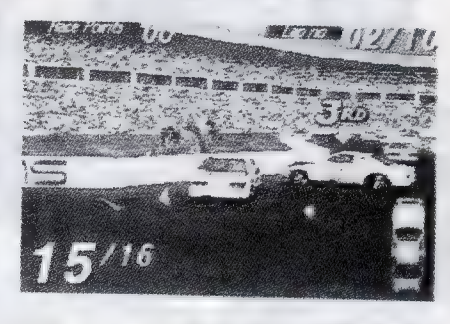


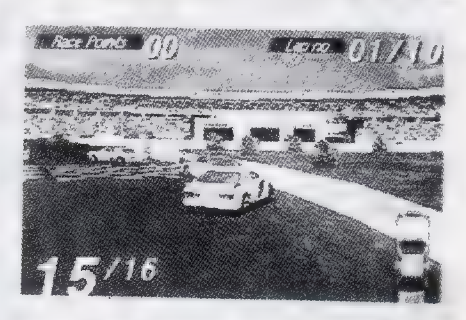
毁灭大赛车

Destruction Derby

虽然儒家强调‘人性本善’，不过笔者一值是比较赞同老子‘人性本恶’的观点。认为在人的内心深处总有一股十分强的破坏欲望，不过往往受限于现实社会的价值观念而无法为所欲为。因此，我们经常可以从美国的电影中，发现对于暴力和破坏欲望的抒发，例如毁灭性超强的武器、壮观的爆炸场面等等。等一下，这篇文章不是应该介绍游戏吗？怎么扯到‘人性’了呢？请各位玩者仔细的看一下文章的标题：《毁灭大赛车》，为什么世界上会有这种充满了破坏和危险的赛车活动？这不就是‘人性本恶’的最佳实例吗！

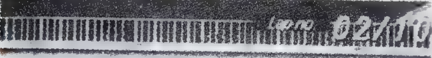
如果您的府上装有第四台，或是您曾经看过老美的电视节目，一定会发现这个危险的赛车活动在美国已经行之有年。比赛时，完全没有什么规则，在一场猛烈的撞击车赛后，最后的生存者（车子还能动者）就是冠军。《毁灭大赛车》（Destruction Derby）就是这么样的一个游戏，只不过除了‘碰碰车’之外，还多了一些其他的比赛方式，增加游戏的趣味性而已。

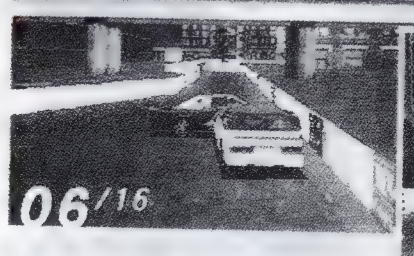


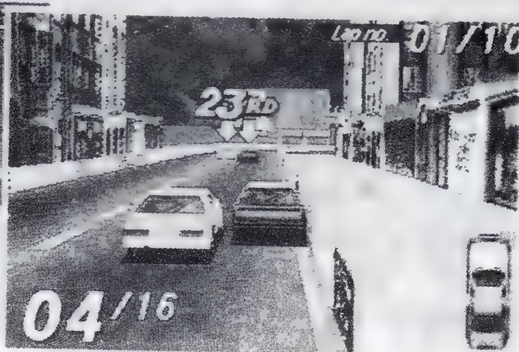


⬆⬇ 积分争夺赛，必须同在固定的圈数中，得到最高的积分。

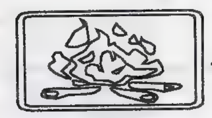
《毁灭大赛车》中，共有四种比赛方式。‘积分争夺赛’：在不择手段的情况下（用撞的、挤的，或者各种卑劣的手段），能在跑完固定圈数后获得最高积分者就是所谓的冠军。在这样的前进下，赛车场便有如战场一般，碰撞之声四起，往往在跑了数圈之后，便可以看



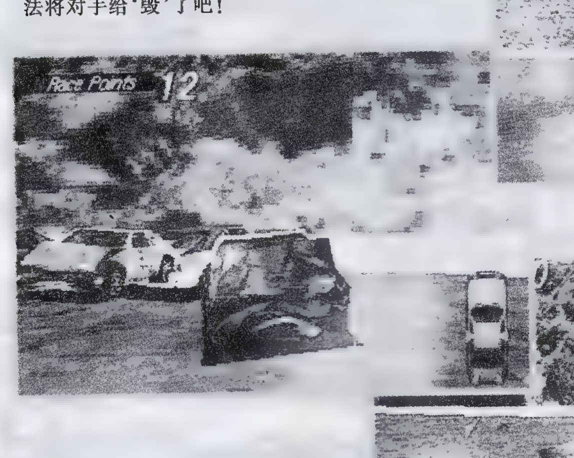




⬆➡ 开车上街是很多人的最爱、也是最恨，所以在此不妨把握机会，享受一下上街飙车的兴趣。



⬇➡在《毁灭赛车》模式中，才知道什么是人心险恶，而唯一的生存之道，便是想尽办法将对手给‘毁’了吧！



到车辆的残骸横躺赛车场，惨不忍睹；‘排名争夺赛’：顾名思义，谁能取得领先的位置谁就是冠军，在这种模式下就如同传统赛车一般，碰撞将不被列入计分考虑之中；‘毁灭赛车’：所有参赛的车辆，都将以辐射状安排在圆形竞技场中，当铃声响起之时，尽你最大的能力撞击对手的车辆，一时之间，烟雾迷漫，惨叫之声四处响起，满地都是车辆的碎片。获胜的方法只有一种，猛烈地撞击你的对手，以获取最高的积分，也只有积分高的选手才有机会取得晋级的机会。最后一种游戏方式一‘时间争夺赛’：这是属于向自己的极限挑战的游戏方式，以追求最短的时间为目的。

这样的赛车方式，对于一些开惯传统赛车的玩者来说，可能会有一些适应不良的情况发生。不过没关系，游戏提供了练习模式给所有新手级的玩者，一旦您抓到了比赛的技巧之后，便可以向冠军杯进军。另外，本游戏也提供了网路比赛的功能，允许至多16位的玩者进行在这种模式下，若平日有什么怨气，可以趁机讨回。不过，最特殊的莫过于是‘一对一殊死战’和‘终极毁灭赛’：在一对一的模式下，您的竞争对手只有一位，在这种情况下，只有强者才能获得胜利，不是你死，就是他亡；‘终极毁灭赛’可以说是本游戏的精髓，比赛方式与‘毁灭赛车’相同，唯一的异点就是没有时间和积分的限制，在一阵你追我打的混战中，最后的幸存者就是胜利者。

《毁灭大赛车》里共有四处中比赛的场地可以供玩者选择，每一种场地都有其独特的比赛技巧。如果你希望能在冠军杯中获得胜利的话，最好充分的适应每一个比赛场地。这四种比赛场地，并不会十分复杂，所以即使是一个从未玩过赛车游戏的新手，也应该可以很快就适应才对。

本游戏只有320×200的解析度，所以画面的精细度还算可以，不过在用色上，似乎偏于灰暗，车辆的外型也不算精美；不过有一点令笔者感到满意的是，车辆在经过碰撞后会有各式不同的损坏状况，有车头扁掉的，车尾凹陷的，而且在撞击的那一刹那，可以看到四散的碎片。音乐和音效并没有十分特殊的表现，碰撞声几乎是千篇一律。操作界面则是十分的简单，在游戏的过程中总共只需要用到 按键，如

果你喜欢的话，也许可以用摇杆进行操作，不过笔者认为键盘的操控性要比摇杆好很多。

破坏与摧毁，是这个游戏最大的特色之一。因此《毁灭大赛车》其实只能算是一款动作游戏，而难登模拟赛车游戏之堂。不过，从另一个角度来看，当你心情不好的时候，或许可以从这套游戏中得到极大的乐趣。（本文作者测试配备为 Pentium 133、32MB RAM）

这套游戏在画面上，并不像 PAPYRUS 或其他一些公司所出的赛车游戏一样令人睁大眼，但是在游戏中，是蛮让笔者欣赏的一套赛车游戏。它提供了多种玩法，包括正常赛车、计时比赛以及所谓的‘毁灭大赛车’。正常比赛的设计中规中矩的，没有什么特别值得称赞的地方，也没有什么很大的缺点。

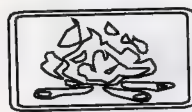


←↓时间争夺赛，这是个自己和自己赛跑的类型，主要是追求更快、更短的记录。

在‘毁灭大赛车’的部分，这是一个很好创意的玩法。玩者可以驾驶着车辆在一个圆形的大广场里跟其他十几部赛车比赛‘相撞’。在‘相撞’过程中，你会听到最凄惨的撞车声，还有车子相撞之后到处凹一块的惨状。如果这是现实的生活的话，你一定会心痛不已，但是就是因为这不是现实的生活，所以你可以撞得很快乐。

在游戏的其他细节部分，设计的也都很仔细，例如驾驶的部分，你可以用键盘来操作，也可以用摇杆。在用摇杆玩时，感觉就像是玩游乐器一样的顺畅，而用键盘来操作时也不会有不方便的感觉。在模拟车辆的部分，如果你会开车，你就知道在‘毁灭大赛车’中开车有多过瘾。因为一般玩的赛车游戏都是绕着赛车场一直往前跑，很少会有‘在街上开车’的感觉。在‘毁灭大赛车’的圆形竞技场中，你不需要遵照任何方向，也没有任何的规则，只要比其他的车辆活得久就算赢了，所以，你可以在这个圆形的范围中以任意的方向来行驶。在这个同时，为了要去撞别人，或者是要去闪躲别人的撞击，你就必须将驾驶的技巧完全的施展出来。这个时候，一套游戏在模拟车辆的操控上做得好不好，一玩就知道了。《毁灭大赛车》在这个部分就做得很成功，相信玩家都能很快的体会出驾驶的乐趣的。（本文作者式配备为 486DX4－100、16MB RAM）

↑排名争夺，和一般的赛车游戏一样，就是争取较好的名次以获得晋级。



D之食卓

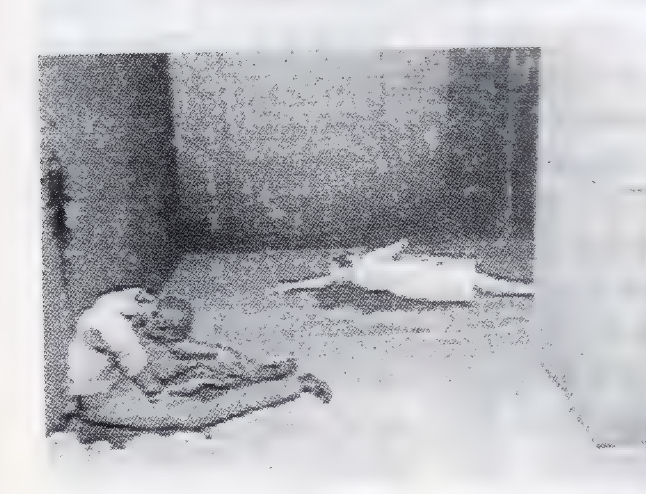
D

D之食卓（D）这个游戏，原本是日本WARP公司，发展在3DO上面的一个第一人称冒险游戏。在日本发行时的名称为《Dの食卓》，游戏本身不管是在画面、音效、或是气氛的掌握上都非常的成功，所以后续又跟着有PlayStation版本、Saturn版本的发行，制作公司中WARP也因此一炮而红。本文所介绍的个人电脑版本是以英文讯息为主，虽然游戏本身的讯息不多，但对于台湾的玩者而言，应该是比日本版本比较容易让人接受。

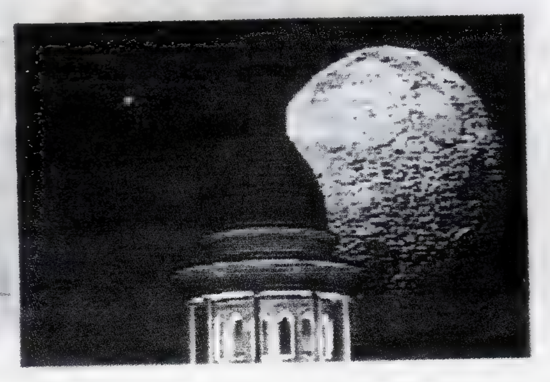


⬆ 就是这个结界，将萝拉带进另一个陌生的时空中。

故事的背景发生在美国洛杉矶的一栋大医院，该医院的院长哈里斯像发了狂似的，使用手枪屠杀了院中的病人及工作人员，同时还挟持为数不少的人质来抵御警察的包围。哈理斯的女儿——萝拉（Luara，也就是玩者所扮演的角色），在接到这个消息之后，便只身进入医院，为何平常温文儒雅的父亲，会作出如此泯灭人性的事？萝拉在进入医院后，首先映入眼帘的，是满地的血迹与遍布四处的死尸，而在她继续前进时，突然进入了一个结界，将萝拉转换到一个古老的大厅之中，而所有恐怖的事件才刚刚开始而

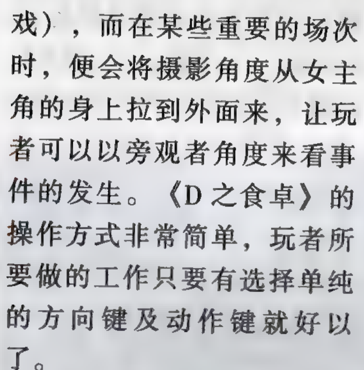


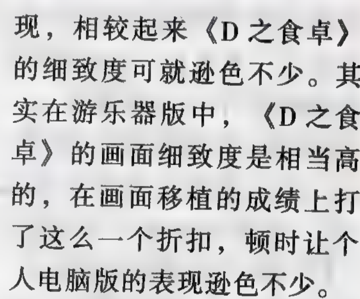
⬅⬇ 在一个月黑风高 晚，由于萝拉的父亲的恐怖暴行，使得医人到处是惨不忍睹的现象。



已……







⬆➡ 在古堡里随时会有意料不到的惊悚事件发生。

游戏进行的方式，是让玩者以萝拉的身份，采用第一人称的角度来进行游游（也就是透过萝拉眼睛，操纵她来进行游戏），而在某些重要的场次时，便会将摄影角度从女主角的身上拉到外面来，让玩者可以以旁观者角度来看事件的发生。《D之食卓》的操作方式非常简单，玩者所要做的工作只要有选择单纯的方向键及动作键就好以了。

《D之食卓》这个游戏在某些层面上，其实还蛮像《第七访客》的，两者同样都是在一栋古宅中逛来逛去，然后解开所有存在的谜题。不过《D之食卓》本身的谜题比较切合游戏本身的故事结构，不会像《第七访客》那般的纯为谜题而谜题。在《D之食卓》中所有谜题的难度都不会太高，只要玩者将自己的思路放活一点，应该都可以完成这个游戏。其实这个游戏着眼的并非是要解谜，而是要让玩者以一个互动性的方式来感受整个剧情。与其把它当成一个冒险游戏来看，笔者认为《D之食卓》还比较像是一个具游戏性的‘互动式电影’。

游戏所有的图像，全部都是采用工作站以3D的方式来绘制。画面拟真的程度很高，在游戏古屋中每一个细节的部分，都可以感受到美术人员的用心。游戏画面是以一个类似宽银幕电视的比例来表现，画面的上下因此会各留下一条黑边，这或许是制作者本身的表现意念，不过若使用比较小荧幕来进行游戏时，可能就欠缺了某种程度的表现。

可能是为了让配备较差的人也能顺畅的进行游戏，电脑版《D之食卓》的画面是采用‘抽线条’的方式来绘制，画面看起来有些粗糙的感觉。与《第七访客》相同的，本游戏中所有的移动及人物动作都是动画来表现，相较起来《D之食卓》的细致度可就逊色不少。其实在游乐器版中，《D之食卓》的画面细致度是相当高的，在画面移植的成绩上打了这么一个折扣，顿时让个人电脑版的表现逊色不少。

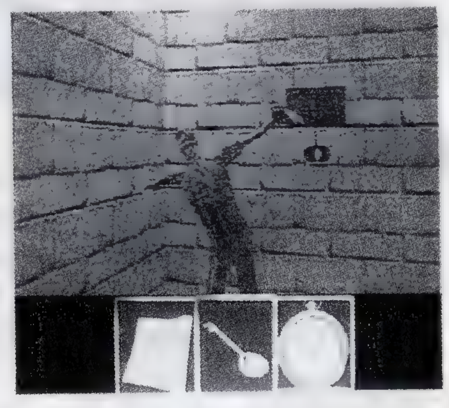
《D之食卓》本身最成功的表现，可能是在于整个游戏气氛的掌控。游戏中使用的视角与真人相仿，场景本身打光效果极佳，配合上惊悚的背景音乐及音效，很成功的营造出了一个极为恐怖的环境。在部分过场的动画中，常常会突然的爆出一个吓人的画面，如果不是胆子极大的人，在半夜里玩这个游戏很可能会被吓个半死。以3D方式所绘制出的女主角‘萝拉’也是《D之食卓》的一个最大卖点，萝



拉是去年（还是前年？）日本游戏中最佳的‘3D女主角’，事实上，她也是笔者见过演技最优异的，多边型女人’。萝拉本身拥有极为丰富的脸部表情，不管是错愕、怀疑、恐惧或是惊讶等情绪，WAPR的美术制作都把它们活生生的灌注到这位女主角身上。如果没有萝拉在《D之食卓》中所作出的优异表现，相信将会使这个游戏逊色不少。

本游戏总共分为四个章节，全部使用了两张光碟来存放。游戏本身的长度并不是很长，但是却‘没有提供存档的设计’。没错，《D之食卓》这个游戏是不能存档的，或许是为了一口气让玩者感受整个剧情，但是对于没有办法长时间坐在电脑前的玩者，或是因为有事而中断游戏进行的人，将无法领略完成游戏的乐趣。这样作或许能展现剧情的一贯性，但是相对的也造成部分玩者的不便、以及游戏的耐玩性。这种设计有利有弊，好坏则端看玩者自行决定了。玩者所扮演的角色在游戏中是不会死的（结局的选择不同），但是却有游戏时间的限制，如果无法在规定的时间之内完成游戏，将会得到‘Game Over’的命运。

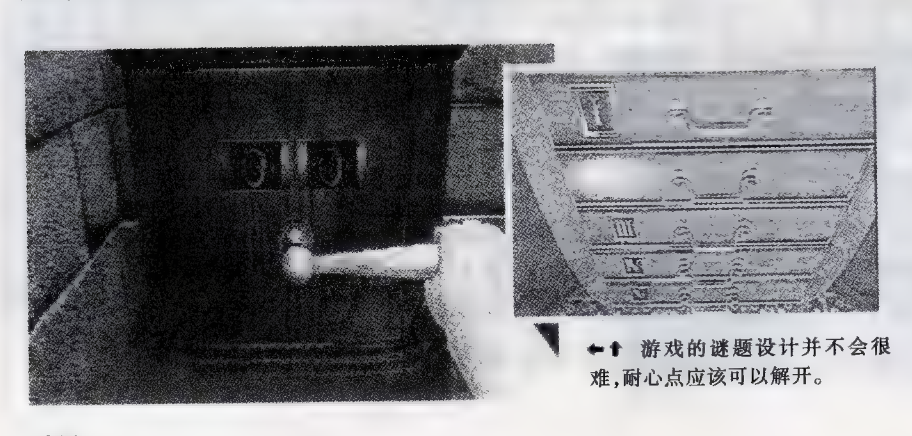
若是玩者拥有任何一款次世代主机，那么倒不一定要选择这款移植到个人电脑上的《D之食卓》，反正这个游戏本身的讯息并不多，还不如玩玩游乐器的版本。个人电脑版本最大的缺陷是略嫌粗糙的画面，如果你对这点不怎么在乎，那么这个游戏倒不失为一个不错的选择。（本文作为测试配备为Pentium 120、16MB RAM）



↑此游戏的物品选单系采隐藏式的，等有需要时再按出来。

笔者依稀记得，早些年前，这套游戏就已经在其他的电视游乐器平台上出现过了。由于个人电脑技术的突飞猛进，越来越多的游戏都有从电视游乐器上转移到电脑平台的计划。就拿这套游戏来说好了，移植的非常成功，当初以日文显示的讯息部分，也都完全英文化了。但是，无论是以英文或是日文显示，应该都不会增加玩者的任何困扰，因为在进行游戏的时候，文字并没有扮演很重要的角色。

凭心而论，虽然这并不是本年度的新产品，不过依然颇具明星架式。就拿游戏的画面来说好了，以多边形制作的画面，虽然无法与《第11小时》等年度巨作相提并论，但是还是十分的精细。尤



←↑ 游戏的谜题设计并不会很难，耐心点应该可以解开。





⬆➡ 由于游戏是采用第一人称的视角来进行的，因此只有在某些特殊事件时才会出现萝拉的倩影。

其是在音效和音乐方面的表现，十分的立体、逼真、丝毫不输今日的任何一套游戏。

不过，在操作介面上，就显得十分的可惜。当初在游乐器上时，由于只能以摇杆进行操作，因此当改版到电脑上时，也只能以键盘进行操作，对于熟悉以滑鼠操作游戏的玩者而言，的确是有些不习惯。

《D之食卓》虽然是以3D多边形所制成的游戏，并且在许多取景和运镜的技巧上，与真实的电影效果无异。可是，也许以当年的技术在当年而言，这套游戏可能已经达到游戏的极致了，不过经过了这么长的一段时间，SIERRA的《幽魂》、VIRGIN的《第11小时》所运用的技术早已远超过了《D之食卓》这对于《D之食卓》而言，不啻是一个严重的致命伤。若能够提早一些时候推出PC版，应该还有机会在电脑游戏界掀起一阵旋风。

纵使如此，《D之食卓》对于有心要进入冒险游戏领域的新手来说，是一套十分不错的入门教材。第一，没有严重的语言隔阂；第二，没有十分刁钻的谜题。因此只需多花一些耐心和时间，想要完成这个游戏并不是一件困难的事。

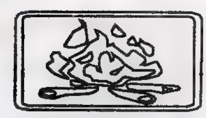
另外，这套游戏对于系统的要求并不严苛。由于影片都事先以AVI格式录制，因此对于CPU的运算能力就不会产生太大的负担，对于某些玩者而言，应该也算是一项福音吧。

（本文作者测试配备为Pentium 133、32MB RAM）



➡ 古堡的餐厅，虽然萝拉的父亲一再告诫她，快快回去，但不是抵不过萝拉心底深藏的好奇心。





极速杀手

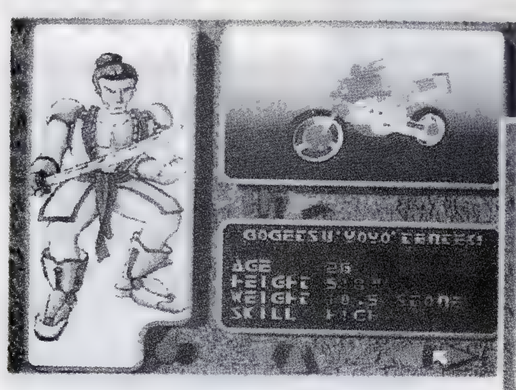
Maximum Roadkill

在好一阵子的3D（或假3D）风潮之后，像《极速杀手》（Maximum Roadkill）这样的游戏似乎就像是强弩之末一样，要突破许多既定的模式，其实是蛮难的，因此其新鲜感也降低不少。

首先从这套游戏的画面来讲，低解析度的游戏在现在大家电脑配备急速的升级声中，不再有那么强的理由了。《极速杀手》虽然要求速度感，但是在低解析度的呈现之下，使得许多赛车的过程显得有些粗造。不过在一些过场的画面中，例如比赛前选择车辆的画面，你会看到高解析度、甚至用3D的方式画出来的赛车静止图形，不过就仅止于此，对于游戏的整体没有什么大贡献。除了解析度的问题以外，这套游戏的画风说实话并不是很讨喜。游戏中的八位赛车手在简介画面中都有一段动画（配有语音）来介绍，动画与语音的的配合是相当不错，但是卡通式的造型却让人觉得有点不太搭调。

↑←片头动画，做得还算蛮精致的。

至于比赛中的画面，除了刚刚提到的有点粗糙以外，其实赛车场的设计倒是蛮有心的。你会在一段不算短的赛车途中通过一些像是桥梁、隧道、悬崖之类的道路，在经过悬崖时你必须特别注意，否则一不小心很容易掉下山谷。而一旦掉下了山谷，就形同车辆损毁，必须等一下子再重新出发，这样子就会落后其他对手好长一段距离了。至于在背景的处理上，不知道为什么，看不到山、也看不到云，只看到好像一片抽象的油画般。



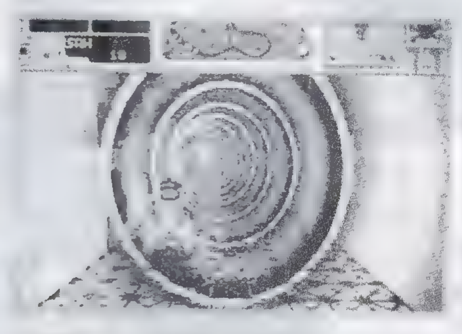
←↓选手及车辆的选择同偏向日本式的卡通风格。

在从游戏的操纵上来看，这套游戏可以用摇杆与键盘来操作，但是许多按键（例如加速钮）只有按键盘才能启动。但是，在使用键盘操纵赛车的移动时，感觉总是慢半拍，当笔者按下左键时，画面总是要等个0.5秒才会开始向左移动，但是不移动还好，只要一动就一定是大幅度的，很容易会造成车子撞墙的惨况。

在比赛的过程中，玩家除了跟其他对手比赛速度以外，还得比火力。游戏中的每一辆机车都有不同的武器，有的是雷射光、有的是炮弹、有的是钢锯、有的是钢针，真的是噱头百出。除了攻击对手以外，还需留心注意地面上不时会出现的加分球或大补丸，吃了这种东西可以增加本身的能量，或者是让损伤的程度减低一点。

总之，《极速杀手》这套游戏，虽然有些不错的片头动画和音效，但其实本身的独特创意并不多，倒像是个融合各方所长的游戏。再加上画面的细致度稍逊了点，键盘操作迟钝了点，使得它无法像其他游戏一样大放光芒。（本文作者测试配备为486DX4－100、16MB RAM）

这套游戏的介面与《疯狂大飙车》非常的相似，玩家操控机车进行竞赛，在竞赛过程中，玩家可以极尽飙车的能力，甚至因为选择车种的不同，也可以利用各种武器攻击竞争者，如此一来，玩家才能取得领先的地位以进入下一场比赛。



赛车途中，会经过一些像是桥梁、隧道、悬崖之类的道路。

选择的操作介面作的相当简单，玩家可以轻易的利用滑鼠，在游戏中作各种设定的控制，比赛进行中，游戏也提供了键盘、摇杆或Gamepad的控制，整套操作介面非常简便舒适，不会有不顺手的情形。

看到游戏的片头，是以日本作为背景，再进入游戏的选角部分选单，看得出来这套游戏的美工设定是偏向日本风格的，每个玩家可控制的人物，以及他所拥有的车辆都是日式卡通风格的影子，整体上的搭配还不错，而且每个人物都有一段自己的动画，不过可惜的是没有英文字幕，只能够由喇叭所传出声音来明白他在说啥，相信这对于英文听力不好的人是一种挑战，不过简介的内容并不影响到玩家赛车时的操作，因此把它视为一种额外的声光效果就是了。

谈到游戏的配乐，这个游戏都是利用CD音轨直接播放来搭配游戏的进行，虽然是CD音轨直接输出，但是配乐部分实在写得不好，编曲的单调，和紧凑的赛车过程不能够相称，笔者觉得这算是一个失误。游戏的进行，在笔者的电脑上相当的流畅，并不会有断断续续的情形，就笔者的测度结果来看，并没有太大的Bug出现。

这套游戏蛮适合想要消磨时间的玩者来玩，因为它不需要太多的脑力去思考，只要想办法超越其他的车辆就赢了，虽然有以上的一些些小瑕疵，但是并不会打击到游戏进行的本质。（本文作者测试配备为Pentium 120、24MB RAM）

看灌篮高手大显神威

灌篮金刚



⬆ 看我篮球天才的单手灌篮特技。

虽然历代的金刚族长老都会警告所有的金刚，千万不能与人类过于接近，尤其是那种特别喜欢拿香蕉给金刚吃的人，不过每年还是都会有不少的金刚失踪，这对金刚族来说是生命中无法承受的恐惧，造成许多金刚族长老不得不自断一臂或捶胸至死以谢罪。

某年某月，金刚族终于出现一只天才，这是一只无论如何也不愿意自残谢罪的金刚长老，它提出一个伟大的‘金刚大反攻’计划，就是每一只金刚都要学习一样属于人类的体育活动，当人类的各项运动都输给金刚的时候，人类就会自暴自弃，甚至忧郁而亡。于是，金刚们就组成了高尔夫球、排球、蓝球、足球、体操等研习营，然后每天派几位有逃跑经验的金刚去有人类的地方，从他们的电视里学得各种运动的技巧，回族里教导其它的金刚。

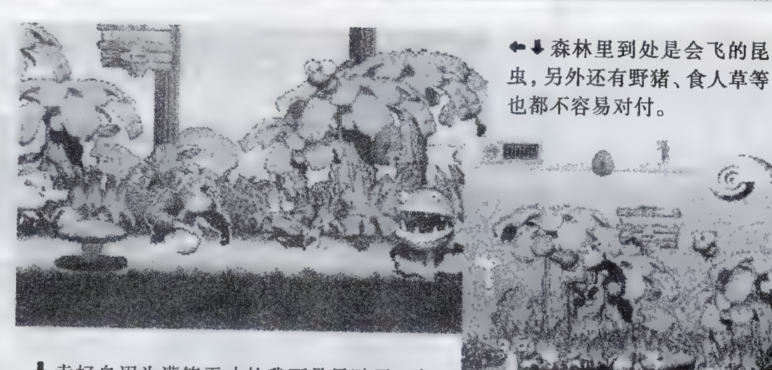
有一天，一只被族人称为篮球博士的金刚，因想要学蓝球技巧里的终极秘密，于是单独跑到人类的世界，结果却因无意中听到一个天大的秘密，一时逃跑而被人类抓到关在笼子里。

这只即将要被送到大城市去表演的金刚，听到人类说，现在的动物要学会很多的特殊技能，这样人类才会喜欢，不知道当今的金刚除了捶胸部以外，还会做些什么，便先抓一只回去看看。这对有篮球博士外号的金刚来说，简直就是晴天霹雳，于是它默默的学习所有的灌篮技巧，并背负着人类所给的10号球衣，决定要寻找一个适当的机会，逃回去告诉金刚族的长老一还是选择自断一臂吧！因为金刚只要会捶胸部就好。

这是《灌篮金刚》的故事

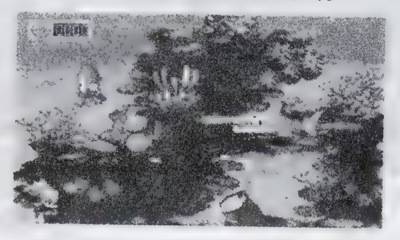
背景，主角就是一只拿着篮球、穿着10号球衣的的金刚，将借着玩家灵活的操控，突破重重的困难回到原来的森林里，而过关的唯一武器就是金刚手里的篮球，以及本身所拥的的灌篮技能，去攻击各式各样的障碍及怪物。游戏中的金刚有旋风攻击，是以带球快速旋转的方式将怪物撞开，火平均数攻击则是以快速跳跃的方式，由高空向下45度角扔出火球，这两种技能都具有极大的杀伤力。

本游戏共有四个大关，每一个大关里又分为五个小关，在每个 里有许多的篮框、奶瓶及钥匙等物品，金钢必须克服各种障碍，不断攻击靠近身边的怪物，以便能够拿到奶瓶或是钥匙，或是利用灌篮技巧将散置各处的篮框灌破，就可以拿到许多有用的东西，游戏中所拿到的东西，对过关而言都是有相当帮助的。《灌篮金刚》这套游戏中的造型设计，大概略分为怪物、障碍物、辅助器具、密技用具、过关用具等五大类，每一大类约有近20种的物品。操作方式上，可依玩家的习惯更改按键设定，或是切换至摇杆设定，是一面体贴的设计。



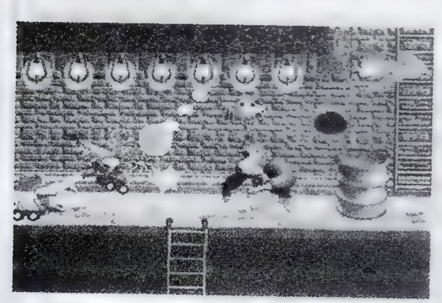
←⬇森林里到处是会飞的昆虫，另外还有野猪、食人草等也都不容易对付。

⬇幸好自诩为灌篮天才的我不是旱鸭子，水母、鱼灰等还不是被我K的吓吓叫。



《灌篮金刚》游戏内的主角、怪物造型、宝物或是场景物件，都是以3D方式呈现，以8方向卷轴的画面来表现出流畅的动作。或许你会认为全部以3D方式呈现，系统配备的要求一定很高，然而依制作小组的说法，它只要486DX4－33以上、4MB RAM就可以享受这种流畅的感觉了。

综合来看《灌篮金刚》这套游戏，虽然不能说是一个大型的制作，但就动作游戏而言，20个关卡已经可以提供玩家在游戏过程中的满足感。而森林、海底、城市、工地等不同风味的场景，也可以让玩家在当中获得寻找宝物的乐趣，而这也是此类游戏最吸引人的地方。至于，除了上述提到的基本技能外，是不是会有特殊密技或是密道等设计，据制作小组表示，等游戏上市后让玩家自己去玩玩看不就知道了。



⬆喜欢在半夜里乱叫、扰人清梦的野狗们，请小心了！

近年来，电视游乐器主机快速的推陈出新，许多动作类的游戏 都是从这里兴起热潮的，当时曾有人预测TV Game可能会取代PC Game绝大部分的市场，而如今事实证明，PC游戏仍然受到一批坚守‘四行仓库’的死忠型玩家的支持，而同时拥有PC Game与TV Game的玩家也不少，这表示至少目前是一个鼎足而立的天下，也亏得这批死忠型的玩家，才使得以往在TV Game上才能见到的游戏，已纷纷朝PC的领域切入，这对PC玩家来讲也可算是令人振奋的趋势。

最后再给您一个建议，虽然现在有许多的游戏都奉行‘一鼠行遍天下’的守则，可是长时期操作后，总不免会觉得手指的运动量分配不均，此时不如拿些动作类的游戏来玩玩，不但可以让数根手指同时运动，还可以再度享受疯狂敲击键盘的感觉。

NEW GAME CROSS REVIEW

新游戏交叉评论

8月26日～9月1日

日本评论家评日本最新 28 种游戏



批评家		迷宫	中奖天国	弹子球疯狂收集④
发售日		8月2日	8月30日	8月30日
作品		划时代的软件 天衣无缝 4800日元	超级家庭卡 日本福利 8800日元	超级家庭卡 太阳软件 9980日元
		颇受欢迎的"迷宫"游戏问世了。除了一个人在电脑中玩之外，还可供两个人同时玩。	将3～4位数进行组合，本软件就可以预测福利彩券的中奖号码。中奖的规则也十分有趣。	这是受人们欢迎的弹子球丛书最新版。田吉君又等有幸试玩了一番。由于每月都有金钱入袋，每人都玩的很热。
浜村通信 	合计一下年末商战中以的软件总数，有《FF》、《BB》、《RR》、《SE》、《DR》、《BR》、及《TM》、《EO》、《DQ》、《MK》等等……总和超过500万盘，真厉害。	第一眼就看中了它。而且，规则非常简单，具有很高的战略性。玩过之后，浑身舒畅无比。这种下落型的拼板迷宫游戏，好就好在它的连续移动上。所以，这游戏非常有趣。非常适合消闲。	这软件纯粹是一个未来预测游戏。也就是会不会中奖的问题……但它是根据什么预测的呢？我不知道。如果一切都符合逻辑，那可真让我无限佩服。	虽然技巧性不够高，不过由于准备了6种，还可以通话，你可以尽情享受其各种附加游戏的乐趣。它使你觉得你自己似乎拥有一家商店。这真是魅力无穷的软件。在你的雪花钱帐上是否会增加一项新内容呢。
水浜 	以前，每跑8000公里，就得给心爱的汽车换加油器。这成了习惯，觉得换了之后就跑的十分好，然而这次却一点该换的迹象也没有，不愧为IBOX车，但心中莫名寂寞涌出。	虽是下落型游戏，却具有不一般的内容。比起拼凑游戏，其活动更值得称赞。而且，可以用子弹进行狙击，而不是消除对方。在这一方面，难分辨的液体晶管画面是远远比不上的。在战斗中如果不能进行翻转动作，是没有意思的。对不对？	休闲。这个3～4位数字游戏适于那些总觉得无所事事的人。随便说一下，如果一次输入十个数字，并也能进行预测，那么本垒打还有拳击都将无法进行。	模拟，这丛书真棒吗？难中还难转，与其他的比起来，盘面小，数据少。就此而信，没有人感到它非常难，但为什么没有输入游戏各要素呢？
渡边美纪 	今年又去了阿鲁皮的夏季音乐会。简直象巴甫洛夫的狗。碰到他们时，不可思议的是，很快就变的兴奋起来。这兴奋劲越多疲劳的恢复就越快。大家到底有什么兴奋基因呢？	看出来其趣味在哪里了吗？一般的游戏只是被击败的敌方不断消失，不具有拼板那种"轰"的一下就消失的快感。而且，哪怕是一点点的错位，子弹都会打不中目标。被敌人攻击，也不知所措，一点劲都没有。	具体规则已经有8次记录了。可能命不该发财。虽曾玩了几次，却一次也没中。好的方面是本软件可以在出错时进行自动修改。所以花8800日元，还是值得。	确实有点老化了。CR机中现代的战争策略也有过时的感觉。但象田吉君那样受欢迎的人现在不知能否找到？战争规则不设定，游戏也就无法进行。
羽田隆之 	新交通赤味鸥摇摆，所指是道场。发展中国家的电影近来也出现在了都市。而且，高楼大厦之间出现了很大的屋形船。在这风景之中，东京滑稽警察斜视。说什么"巴特了"今年的夏天真热啊！	携带型游戏机的出现真是一个伟大的发明。本软件似乎就是冲着这个来的。本质上说，"迷害"与其他软件没有差别，但它图像变换性能好。而且可以对箭头进行细微的调置。	也曾试过能否中奖，结果一无所获。最低奖看起来较容易，事实并非如此。但若按照规则玩，有一天你会在梦中中奖的。	哇。子弹横飞，斜飞——"轰"。一个图案如此多内容，真令人应接不暇。积累数据再进行攻击，这是本软件与其他软件的共同之处。

8月30日	8月30日	8月30日	8月30日	8月30日
大战略家 WW Ⅱ	黄桥教主	爱依列·多利罗其	狂潮'96	斗 士
超级家庭卡 ASLL 9800日元	土星 CD—ROM 东洋 5800日元	土星 CD—ROM 东洋 5800日元	土星 CD—ROM 东洋 5800日元	土星 CD—ROM 世家 6800日元
模拟战争游戏，拥有152种兵器。存有两种规则。一般通用规则及有40个分区的清楚细则。	本冒险游戏是以童话《宙斯魔术师》为题材制作的。布利男孩和狮子是好朋友，他们一块去旅行。本游戏为三维动画。	曾博得一片好评的3D超级游戏问世了。火炮、榴弹炮等等各种武器应有尽有，敌人是不可能不被打败的。	此足球游戏包括16个国家队。其特点是各球员的速度、技术分6项内容，选择你喜欢的球员。	很多人都喜欢格斗，现将其制成游戏，只是拳的出击和血量等可以根据组合规则变得更快和更多。
就其中本质而言，是最基本的《大战略》游戏。图像、音乐都具备。战斗机是最新型的。不过，这游戏会使你感到如在梦中一般。总计41个分区。很值得玩。还可独创。放心你会喜欢上它的。	莫其普(人名)的《宙斯魔术师》受到世界各国人民的欢迎。《D的饭桌》风格的冒险，可驱使CG，制作那绚丽的色彩、角色，当然也可独自创造。面广、程度深，操作方面，前后不到两小时，就可……	所谓《DOOM》盘，无论好坏都受到原作的很大影响。那人物的魅力足以使任何人动心。但由于敌人突然从天而降，或动作太快，使得没有时间去回味惊险之感觉，嗯。这是两段论。	与其他游戏相比，图像并不出众。球员的动作无法更加细微，只是一种展示。但作为游戏，可以无压力踢球，是非常不错的。	本盘与普通盘差别不少。作为格斗游戏也是出色的。图案由于是从《巴特2》中移过来的，十分完美。还具有很多新功能。
组装程序令人感到非常快乐，由于分区广，并且部件也多。利用计算机，你每次可以完成相当一部分，当然那也是非常累的。但游戏结束时却难以统计还剩多少燃料和子弹。	这是面向儿童的思想教育软件。大人们喜欢那些寻找弱点进行攻击，反复攻击等一类的游戏。但这对孩子们来说太难了。本软件思路清晰。中间有一小时的休息时间，并预告下面的游戏内容。没有被耍弄的感觉。	《DOOM》系统。当你面对爱依列时，那种恐怖感是非常吸引人的。与普通盘一样，本盘同样可以让你陶醉。不好的地方是，你有点难以分清敌我。	速度太快。连击滑键，敌方有五、六个人会突然摔倒。无形中笑口大开。还可以往更深处进行。图像——及格。	没想到移植的这么好。速度，还有相当难以改变的图案。当然，也有几处不太好，但可以忽略不计。
超级战争模拟。二战中的兵器有120种以上，还有那些著名的战场。让那些武器迷们兴奋异常。手持最新武器，可与三个敌方国家开战，是不是坐不住了。	有序无章?真的吗?战斗过程仅有1小时，而且没有什么特别的迷留下，5800日元。那之后就结束了进人第二部分，虽然有预告，但要有清单就更好了。	画面粗糙，除了容易令人陶醉之外，基本与普通盘一样。在黑暗中的船中回荡着"咔嚓咔嚓"的声音，恐怖味十足。《DOOM》系统的影集看起来还不错。	无法称之为"速度"，在2米外就可滑向黎人简直像"人间大炮"，所有球员像子弹一样乱飞，令人捧腹大笑。足球本身也有点不象圆的了。	大家是否也觉的不错，游戏能够移植的这么完美，确实让人高兴。大家还可在家玩，特别是这种锻炼肌肉的游戏。是不是太有趣了?
现代人时间紧迫。转身之际就完成了洗衣、扫除等事务。五年前也许有人会等待，但现在不行。本规则也不允许等待，转眼间就会发生很大变化。追星族或称为"迷之所好"。	画面部分虽然有些粗糙，但操作却比一般的方便。反应不错，只要轻轻一按，就会出现停止音拍。运转自由。也许你不太满意他的图案，不过别忘了你是其中的主人公。	在一片喧闹中问世的《DOOM》，以其恐怖而倍受关注。紧张、刺激，使人觉得在与察打交道。一个人玩起来更有乐趣。	非常好，可以让任何人都参加足球比赛，但速度太快，眼睛有点受不了。球应再重点，以求平衡，这样也许会成为最完美的游戏。	与普通版相比，有一定的差别，原因是几个点没固定好。但，本盘给你一种全新的感觉，提起劲来，在魔王游戏中向拳手们挑战一番，会有不少乐趣的。

日本评论家评日本最新 28 种游戏

8月30日	8月30日	8月30日	8月30日	8月30日
泰斗力士	阿沙与阿斯塔罗的迷魔界村	海湾激战+真正挑战	黑色制霸	奥林匹克足球赛
土星 CD—ROM 邪天 5800日元	土星 CD—ROM 株魂 5800日元	土星 CD—ROM 相聚在录像中 6800日元	土星 CD—ROM 黑色标记 5800日元	土星 CD—ROM 东洋日本 5800日元
此迷宫游戏有 100 个关口，你需使用驯熟的“泰斗力士”连续进行 100 次挑战。其本身具有编辑功能。	偶像人物，阿沙和阿斯塔罗在此游戏中向迷宫挑战。利用各种形式的组合，将所有关口都抛在身后吧！	此盘是一部非常受人欢迎的暴力特写。有一女子驾车兜风，其警铃和 CD 被捆在了一起。	此游戏需选择对手，有时间规定，是根据传说制作的动 RPG。游戏分很多小情节。	亚特兰大奥运会足球赛。有 32 个队，4 种游戏规则。
十分普通的《泰斗力士》游戏，也有被打倒的场面，但并不是那种一击就“咣”的倒下的让人感到十分痛快的镜头。精髓部分，即使不用《泰斗力士》，也能作的很好。本盘要比普通盘有趣的多。	电脑剧作的复制。为了使猫活动起来，在其前面放一只老鼠，这是动力原理。奇怪的想法是一部分事情成功的秘决。想法新颖，很有吸引力。当然，称之为魔界村有点牵强。	图案优美。似乎有点像脱衣女郎。但三维画面毕竟不同。清晰，临场气氛浓，速度适中。一切感觉都很棒。但不要学那些不良事物。	技术先进。只要按规则来，你就可以享受很多乐趣。战斗激烈，有战略性。动作逼真，情节曲折。	能显示惯性，球员动作更逼真，场次众多。这游戏还处于初级阶段，水平并不高。
迷团重重。人物难以控制，时间紧迫，并且压力很大，故而很多人着迷。对抗激烈，一个人玩只能在画面的一半玩，而两个人又不能按平常规则来玩，真让人费解。	动脑筋型固定画面迷宫。解答方法也许有几种，也有可能因偶然想法而获得成功。很有吸引力。虽不可口，却使很多人废寝忘食。	移动图案。难度适中。按 EASD 键则非常让你难以招架。整体感觉虽不错，但由于两个极端的存在，有时没趣。	如同迷宫般复杂。太空战机使场面更精彩。“+”键的灵敏性不太好，操作不便。	形同电视转播。但球员的跑动有很多地方失真。由于功能键灵敏度低，球员的动作难以控制，特别是在关键时刻。
对于游戏的人物动作你可能感到很着急，但放心，它不会中断。而且，还会产生再挑战的能量。平常规则玩起来没劲。两个人玩时也不要都不出声。	数据虽说，但由于说明恰当，不会产生不满。序盘有数据的使用说明，记起来十分简单。从 2 级开始记，在你解答完后，你会感到无比欢心。	用电影卡片，你可以看到女子的全体。严格的是，你必须一步步来，且每次只能看到一部分。有种进照相馆的感觉。	有隐蔽的东西，需要仔细搜索，并一步步进入高难度游戏。度过第 1 关，第 2 关难度便会增加。	虽有惯性，但球员的传切配合不符实，相撞时便会出现麻烦。球也有时难以控制。不过，只一个键就可以玩，也是很方便的。
如果你认为石头是滑下来的，那你一定会感到迷惑。此游戏中，石头是嗒嗒地垂直降落的。没有挑战就难以使人着迷，挑战也是此游戏的最大特点……	准备、开始。此迷宫游戏智力性强。要想很顺利地完成，必须深思熟虑。画面精美，人人喜爱。	汽车，不错。是否想坐在地旁边？没关系这主要看你怎么操作了。注意时间的长短。	照片比较多。只要全神贯注，会有无穷乐趣产生。角色（人物）也可随意移动。	越位次数太多。各队实力相差太大，日本对巴西之战以 1:15 失败而告终。

[illegible]	[illegible]	8月30日	8月30日	8月30日
[illegible]超级赛艇	风云悟空忍者传	北斗拳	斗然一惊	斩红郎无双剑
玩物 CD—ROM 世田 6800日元	玩物 CD—ROM 爱术 5800日元	玩物 CD—ROM 帕布来特 5800日元	玩物 CD—ROM 帕布来特 4800日元	玩物 CD—ROM seik 5800日元
本盘对赛艇来说真是雪中送炭。各位作为赛艇选手,可进行4种比赛。	从悟空、八戒、沙悟净3人中任选一人,去闯森林、火山等各种难关。各角色都有其绝招。	喜剧《北斗拳》被改制成了指令选择式的格斗游戏。游戏级别分4等,并赋于角色各种招术。	猫和狗一块玩耍、一块长大。长大后交配,那会有几个孩子,长相如何?	格斗游戏,角色为招术各异的修罗和罗刹。共有12人登台亮相。
踏住船板,拿稳船浆。其灵活性不高。但设计得非常合理,并有数据显示、人物写真。	角色动作精彩,设计新颖,没有什么明显的缺点,让人耳目一新。	动画的质量也不是太高,传说到底被改战了什么——格斗,具有战略性的格斗,看起来很不错。	实验性游戏。同类相交配还好说,猫和狗会出现情况呢?怎样结合呢?	复制的很好,很像。角色气度非凡,很有味。有很高的欣赏性。只是没有难度增加。
如果只是自己的赛艇性能好,速度快,也不会有趣。并不是什么大事,胜莫骄。资料不多。也许会不受欢迎。	主要角色,身手不凡,但过于夸张,失去了可玩性。敌方和敌方的间谍显得太傻了。如果不改变,难以发行。	时间、出击速度都有明确的要求,它基本出于土星版。会话非常不连贯,图案也不好。	启发,这些宠物的反应很独特,它们结合后,生下的小动物会是什么样呢?而它们又会吃什么呢?	复制的不好。图案虽漂亮,但动作缓慢。斩杀的时候似乎可以感觉到痛疼。这是此盘的优点。
能在全国各赛艇场一显身手,确实不错。但,你并不知道其水流是多快,以及逆流、顺流。胜之后有音乐响起。	虽有角色供选择,但本领相差不太大。无论和敌人有多大距离,都可以进行攻击,并很容易就获得成功。	以传说为题材,有点古老。战斗无故发生,给人一种乱的感觉。如果看久了,就会产生厌烦情绪。	狗和猫虽可爱,时间一长也会讨人烦。养热带鱼为了观赏,还可能没什么,而狗和猫就难说了。	动作缓慢,不够刺激。复制方法不对,格斗方式也不好。图案虽漂亮,但对于游戏来说重要的不是图案。
以拿第1为目标,努力奋斗。可惜,要是图案再清晰点就好了。	跳跃、下蹲、一般攻击拳术、绝招,可谓完人。但总觉得少点什么。原因是变化太少。	与电脑开战,用厉害的"百烈拳",不,是北斗拳,一击必中,必杀。	如果总在一块,狗和猫是有可能结合的。猫十分机敏,但时节不同会有不同的变化。有时,它还会切断电源,制造事故。	非常朴实。修罗与罗刹的图像可定为一级,而可玩性仅是2级。

日本评论家评日本最新 28 种游戏

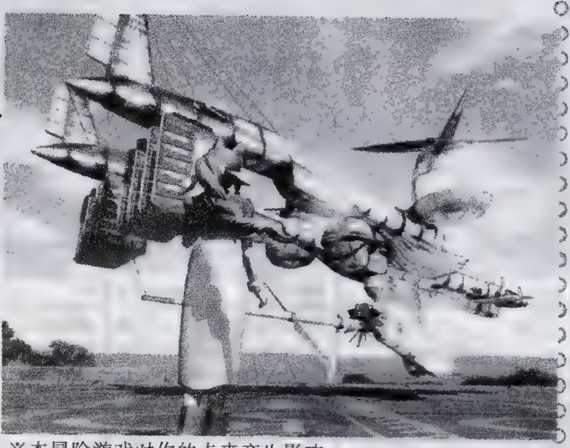
[illegible]	[illegible]	[illegible]	8月30日	[illegible]
障碍拉力	本家 山店散人 [illegible]	谜　王	黄桥教主	钢铁灵域
玩物 CD—ROM 强力　5800 日元	超级家庭术 BOSS 传媒　7480 日元	玩物 CD—ROM 巴堂　5800 日元	玩物 CD—ROM 东洋日本　5800 日元	玩物 CD—ROM 技术软件　5800 日元
真正的拉力赛，顺着声音引导装置，要通过 12 个关口。可设定架空装置。	弹子球游戏新作，可以使用包括最新型 2 台的总共 3 台机器，游戏店的价格及布局，都有一定规则。	存有各式各样的智力题，还有拼板游戏。除了问题之外，对抗战也非常有趣。	为了揭开宙斯的秘密，主人公经历一系列险境。战斗形式，你可以选择武器或魔法等方式，对敌人发动进攻。	3D 超级对抗格斗游戏。8 个角色有精神铠甲保护，要用普通炸弹和绝招与之战斗。
风景秀丽，有种世界旅行的气氛。画面停止你便会发现其壮观景色。操作第一，提示不是靠文字，而是数据。速度感，现场感都不错。	机器性能不错，可同时使用 3 台，使人觉得自己技术不错，各位游戏迷是不是都相中了这一点。	智力题，范围广，难度轻重之分，加上 CG 的特点，使得更加飘逸。	战斗形式新颖，只是捞取阵地，没有死伤。但重复东西太多，后半部分可能会厌烦，应更具有日本味。	3D 对抗格斗。增加了很多功能，剧情合理，角色合情，操作复杂，但熟练后其乐无穷。
拉力赛，车辆玩具在高速行驶，非常爽快。如果操作得当，你的成绩会很好。	可从各角度观看，你能套中那些弹子吗？它们可非常滑，并且到处乱滚，有趣吗？	可供人玩，但主要供一个人单独玩。不会遇到重复的问题。而且题目都进行了各种分类。	要读懂各处，需花费不少时间，左右移动虽可行，但变形太大，而且功能不灵敏。	气氛浓，操作复杂，灵活性差，故而侧重于战斗与绝招的威力。但角色的吸引力不强，胜利后，角色的声音会发生变化。
有弯道会影响驾驶员视线，但却增了真实感。注意分清道路和墙壁。	弹子的设计很独特，虽只可以使用 3 台机器，但其变化丰富的让你感到乐趣无穷，弹子瘾是不是又来了。	最初并没在意它，不料越看越好玩。并带有一种成就感。对抗战有各种规则，玩起来很带劲。	图案清晰，声音适耳。但移动箭头标志奇怪，移动速度也慢。	选择好的角色要分出 8 次胜负，有绝招混战的味道，距离远，绝招威力小，反之则大。对抗中画面分为两个部分。
路标设置的不好，有时靠得太近，便看不清后面一个了。在细小的地方条理不太清楚，有很多问题。	图案很清晰，包括游戏店内的各种布局，特别是两个弹子合在一体时，看的一清二楚。	难，出的题范围太广（历史、文学等），杂学家也会感到难。名副其实的谜王。	故事情节有失条理。操作不便，容易使人厌烦，不愿继续玩下去。画面连结不错。	挑战。格斗绝招使得压力变得非常小，障碍物等会影响格斗，一旦地形发生了变化，与之相对应的动作也会产生相应的变化，以使画面更精彩。

8月30日	8月30日	8月30日	8月30日	8月30日
滑雪者	CRW/反击	小岛武雄、麻将王	方块移动—小沙拉	职业麻将大战
玩物 CD-ROM 威波 5800日元	玩物 CD-ROM 东洋 5800日元	玩物 VF-ROM 聚杯 5800日元	玩物 CD-ROM 泰塔 4800日元	玩物 CD-ROM 宛名 4800日元
大众体育——滑雪为题材。其画面是三维图案，有4种玩法。滑雪板很多。	战场——东京周围，人物——机器人，制作——电脑复制，为使地形千变万化，需进行独创。	麻将游戏。麻将战士——小岛武雄。游戏中若通过了很多局，你就会得到日本职业麻将联盟的段位证明书。	拼板游戏。控制画面上的主人公—小沙拉去推各方块，同一颜色的3个方块排成一行时，便从画面上消失。	麻将游戏，16个角色。你可以享受到职业比赛和赌博两种乐趣。
现场感不错。雪中滑行，感觉真棒。图案清晰，可随意调整滑雪板的方向，行进速度，以及行进方向，只是难以熟练操作。	看起来各机器人的样子很不错。可以任意转动，形象逼真，操作灵活。但机器人动作有点缓慢。	无异常情况，胜负极易分辨。段位的确认使人兴奋，麻将迷们肯定会激动不已的。	总是出现阻塞镜头，方法不对就难以排好，压力并不轻。	麻将战士出场，一个个都是强手，你需在众多强手面前镇定自若，不会出现异常情况，大胆出牌。
爽快，速度极棒，比坐车的感觉好多了，有很多精彩动作，其乐无穷。	操作起来并不太好，数据看不清，游戏情况难以掌握。进入目的地，遇到障碍便嘎然停住，让人着急。	4人游戏。在此你可向各段位发起冲击，要获得初段，必须花费3000日元，怎么样，试试？	思考型游戏，基本没有动作性可言。规则简单，趣味无穷。BGM的歌真有趣。	4人游戏，你是比赛，还是赌博，赌博色彩更吸引人。别忘了计算机思考比你快，要全力以赴喔！
真让人大开眼界，满足感也特棒，全神贯注之际，注意幽灵。色彩搭配不错。	被动挨打，敌人从各处攻击，而自己却无法反击，运动起来往往不受控制。	麻将游戏的趋势是：段位确认、规则繁多，我是女子，想到自己被其他3人挑选，真不好意思，残酷。	规则简单、色彩清晰。但你会碰到很多麻烦，到底怎么推这些方块呢？	真是麻将王国，平生第一遭。冲击，目标各团体、部门，是不是很带劲。
坡面斜度真大，让人担心，跳跃等技术都有，还可以翻跟斗。	敌方攻击太盛，而己方的攻击往往出错。真让人着急，双方平衡一下。	麻将游戏难度较大，通过小岛武雄还无法完全体会到。最近，越来越多的人喜欢上了这种游戏，有点上瘾。	规则太容易了，而解答起来却那么难。头脑欲炸之际，才得出答案，真不容易。	有时会出错牌，放心，职业选手也难免这种情况，树立信心，你会打出一幅好牌的。

绅士淑女风者　最后的神秘 Ⅶ



这个游戏适合各位生活规律十分好的先生、女士们。蓝天上太空艇在漂浮，地面上摩托车在奔驰。如寻求冒险的刺激，也会心满意足的。



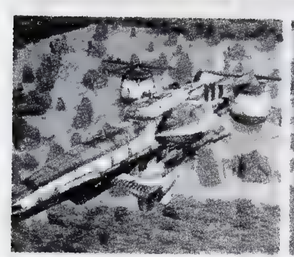
※本冒险游戏对你的未来产生影响

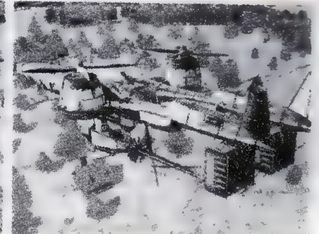
神秘的太空艇现身了

太空艇　飓风



说太空艇为最后的神秘，一点也不过份。看看左边的照片你就会明白它的真面目了。它充满未来色彩。另外，还有摩托车，这次公开的是黑兔骑摩托车的照片。是他一个的，还是大家都可以骑呢?





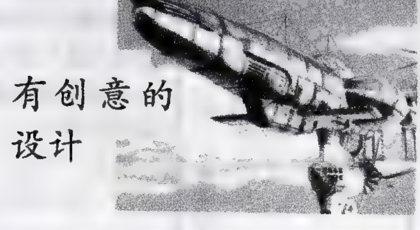
↑与一般飞艇不一样的，火箭型太空艇。

新问世的摩托车



←骑新式摩托车的黑兔，觉得面目可憎吗?

有创意的设计



↑上面的螺旋浆用于开气时

←艇下面的窗户看到没有，那是操纵室?

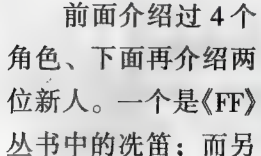




←→与具有未来创意的太空艇不同，摩托车的设计是古典型的。

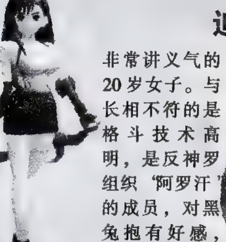
新角色接踵而来

前面介绍过4个角色、下面再介绍两位新人。一个是《FF》丛书中的冼笛；而另一个则是叫迪拉的女性。迪拉从小与黑兔是好朋友，大概她才是真正的主角。



CID 冼笛

外冷内热。具有追求的32岁热血男儿。无论空中还是海上都是很高的掌舵能手。用戟，手工制作技术丰富。



迪拉 TIFA

非常讲义气的20岁女子。与长相不符的是格斗技术高明，是反神罗组织"阿罗汗"的成员，对黑兔抱有好感，却不说出口。

以前的4个角色再次出现

上集的《FF Ⅶ》中的4个角色因故再次出场。一眼看起来没什么变化，但其实不然，不觉的他们更成熟了吗？

黑兔

百剑，稍微短了点但更厚了，与其说剑，不如说是铡刀。

艾丽丝

装饰和武器依旧，面貌变了不少，眼睛更大了，更漂亮了。

巴雷特

皮肤颜色更深了，面目也更强悍、更恐怖，臂力超群。

罗特沙犀

丝毫未变，尾巴敌摆，十足狂劲

敌方三怪真相

除了角色之外还有3个怪物，它们面目可憎，非常恐怖。它们是蟹怪、巨大的犀怪及西方龙。



←除怪物外，还清楚战斗背景，草木是否都很逼真



阿库西方龙

→虽象蝙蝠，但它具有强大的能量

杰沙蟹

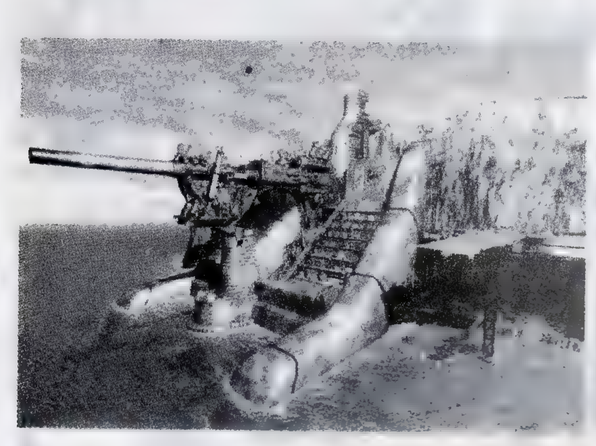
↑从这面看并不太厉害，但它们擅长群攻。

阿罗犀

←比人大的多的怪物。无论是面貌，还是体力都是三个当中最凶恶、最强的。其面貌若近看，恶梦连篇。

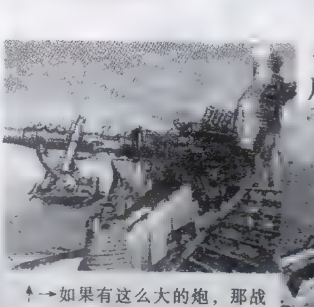
新堡垒不断登场

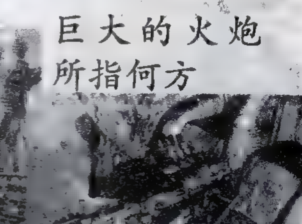
海洋都市一郡



所谓海岸巨大要塞……

那么，介绍一下新登场的几个堡垒。首先是海岸绝壁处修建的都市一郡。其位置非常重要，但现在不知其具体位置，中心处有一巨大火炮，与其说是都市，不如叫做要塞。





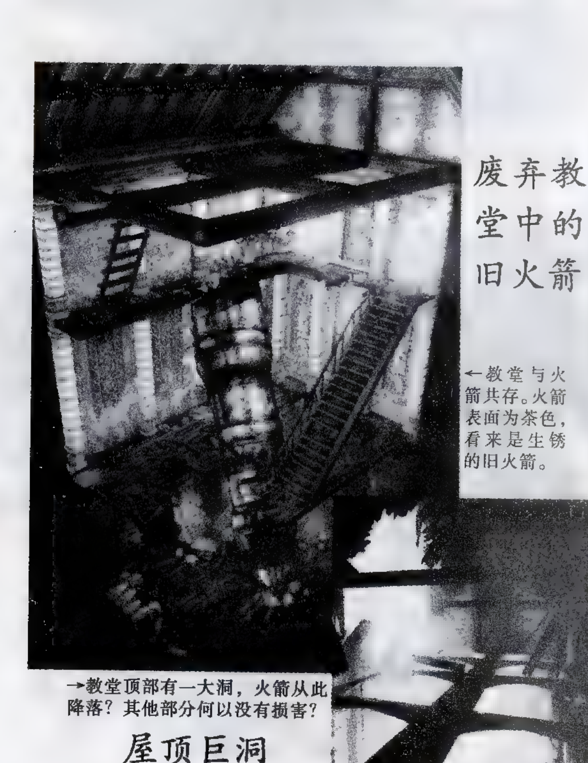
巨大的火炮所指何方

↑→如果有这么大的炮，那战舰就不知有多大了。城市也会一炮而灰飞烟灭的。

废弃教堂

废弃教堂与火箭、花园什么关系?

教堂是故事情节的关键，其内有火箭和花园。有神论信仰的中心——教堂与科学象征的火箭什么关系，而且在教堂角落有一花园。《FF Ⅶ》真是新鲜……

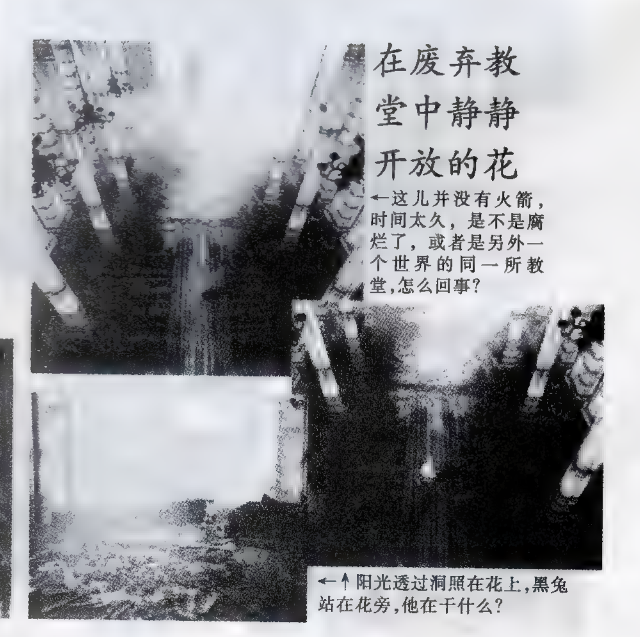


废弃教堂中的旧火箭

←教堂与火箭共存。火箭表面为茶色，看来是生锈的旧火箭。

→教堂顶部有一大洞，火箭从此降落？其他部分何以没有损害？

屋顶巨洞



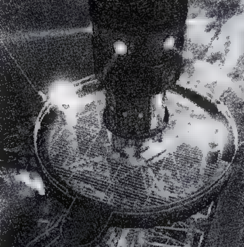
在废弃教堂中静静开放的花

←这儿并没有火箭，时间太久，是不是腐烂了，或者是另外一个世界的同一所教堂，怎么回事？

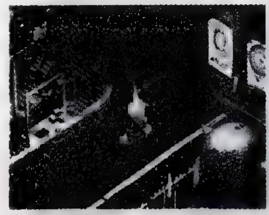
←↑阳光透过洞照在花上，黑兔站在花旁，他在干什么？

与魔光炉有关的重要设施

首先看一下右边的巨塔。这个机械塔是非常重要的场所。仅从照片上就可以看得出其下面定有巨大建筑。《FF Ⅶ》在地下建造了魔光炉。这塔与魔光炉关连……



↓从上面看，全部是钢筋结构，真厉害。



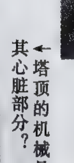
↑机械塔附近的神秘商店，象武器库……



↑从店外面上的字看是药品店。

这店？





←塔顶的机械是其心脏部分？

从上面

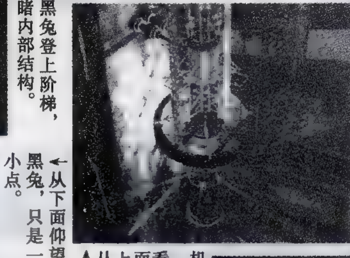
→这是机械塔全貌，但这屋子则令人吃惊，到这儿来真不容易。

从下面



←黑兔登上阶梯，欲睹内部结构。

←从下面仰望的黑兔，只是一个小点。





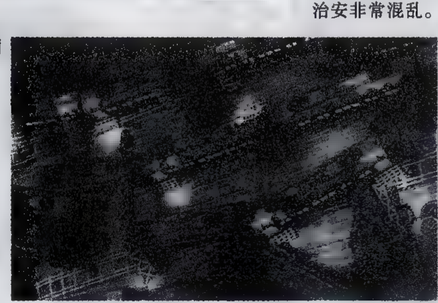
↑从上面看，机械塔是一个庞大的操作系统。

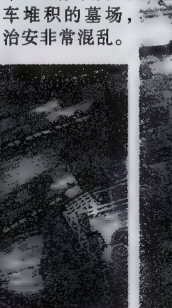
机械塔全貌

列车墓场

沉睡的列车墓场

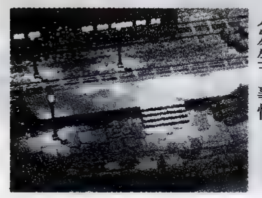
在《体验版》中列车着实大出风光。那些列车现在却都在列车墓场中沉睡，废弃的这些列车一样可以作为战场让你感受乐趣，那辆幽灵列车是否又出场了……





↓→无数废弃列车堆积的墓场，治安非常混乱。

发生了什么事情！



←墓场中的站台，这儿发生了事情？

神秘列车大公开

右边的照片就是神罗百式列车，世界著名企业才制造得出来的列车。嗯，真厉害。



神罗百式列车全貌

←《体验版》中出现的神秘列车



神罗标志

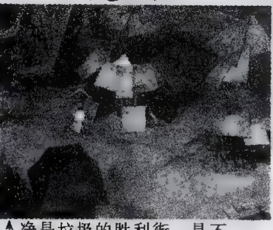
↑设计的真不错。

两条胜利街

在贫困中也生机一片的大街

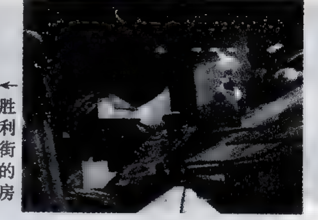
这个荒芜之地是被称为胜利街的危险地带。在《FF Ⅶ》中由于米克罗城市的存在，便出现了这种荒芜之街，这次介绍的是第5、第7号街，胜利街有很多条，大多都有人伏击在里面。

全是破烂



↑净是垃圾的胜利街，是不是神罗商社造成的。





→这门里面是怎样一番光景？

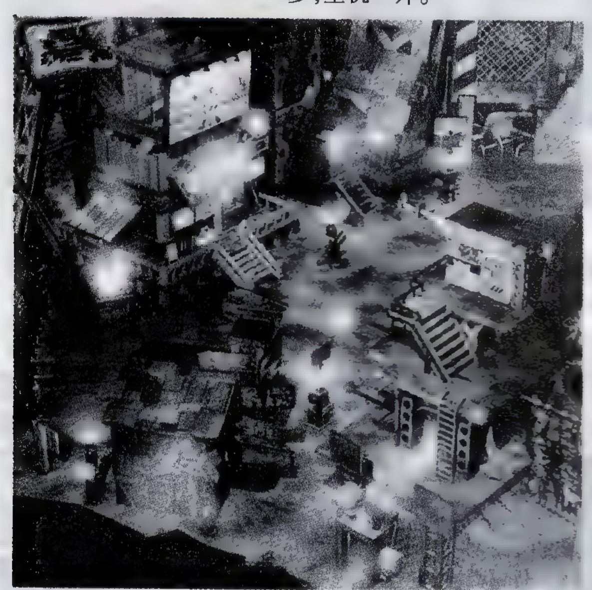
←站在被抛弃汽车前的黑兔，真可怜呢！



←胜利街的房子里有床。

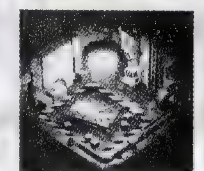
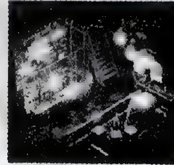
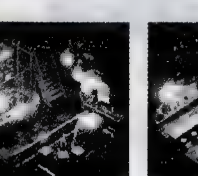
胜利7号街

胜利7号街全貌。店多，生机一片。

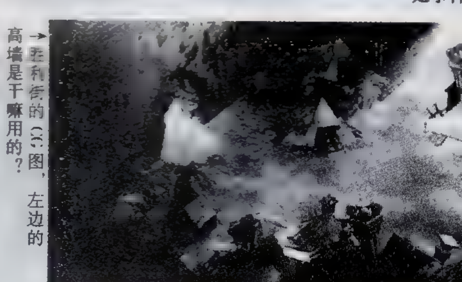


↑如此狭窄却建筑物众多。店的装潢也非常漂亮。

胜利街中装备众多

会议室	武器库	酒馆
		
↑这房子怎么看怎么象会议室，难道伏击手……	↑胜利5号街的武器库，在这里可能会有意外的收获……	↑《FF》丛书中人口集中的酒馆，这才是事件多发处？

地下世界吗？



→胜利街的（三）图，左边的高墙是干嘛用的？

胜利5号街

这是胜利5号街，注意中心的巨大机械。



←从这氛围看，胜利街十分闭塞，难道地下还有其他世界？

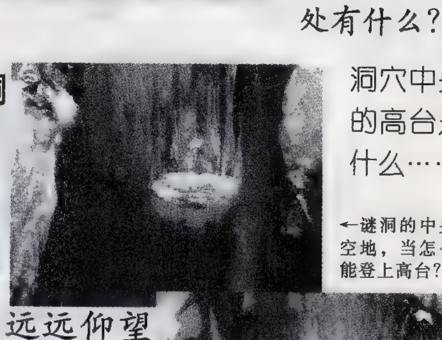
谜 洞

垂直洞穴的尖处有什么?

深处有神奇光的谜洞

这儿介绍的是有神奇光的谜洞。它在《FF》丛中已多处出现。从照片中看,不知道那些道路是往上走,还是往下走。

注意洞穴中的两个空地,这儿要发生什么事情。



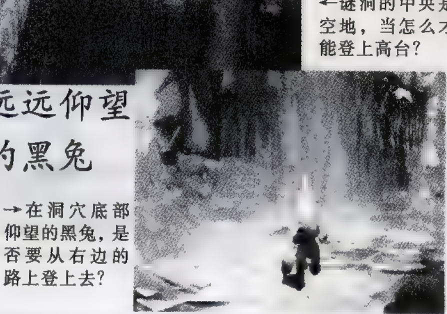
洞穴中央的高台是什么……

←谜洞的中央是空地,当怎么才能登上高台?



远远仰望的黑兔

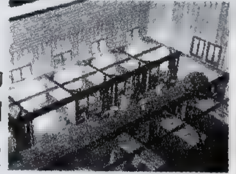
→在洞穴底部仰望的黑兔,是否要从右边的路上登上去?



牧场与牧场之家

嗯,大自然

这集的《FF Ⅶ》中的几个场所中,印象最深的还是田园风光的场所比较多,例如牧场等。这个冒险场所可谓广阔。



和谐的牧场

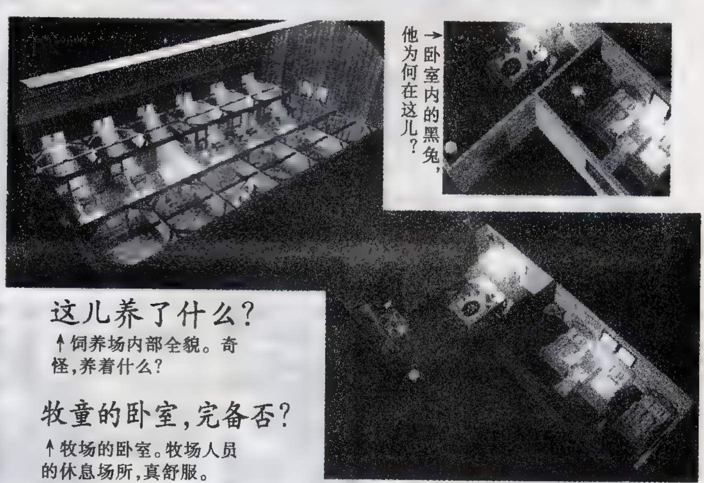
↑这儿饲养了很多《FF Ⅶ》中的动物。

↓在牧场散步的黑兔。只看这儿,确实是一个和平世界。

在栅栏旁走走看







→卧室内的黑兔,他为何在这儿?

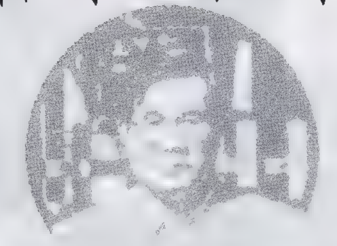
这儿养了什么?

↑饲养场内部全貌。奇怪,养着什么?

牧童的卧室,完备否?

↑牧场的卧室。牧场人员的休息场所,真舒服。

自尊心强的人



自尊心、竞争意识强的人请玩胜负分明的《战争鸟》游戏。这游戏的胜利感非常快意。

战争鸟



※自信的你对于胜利后脱衣服有什么感觉？自尊心支零破碎了？



丝—啪！哈！格斗非常激烈的土星版游戏《战争鸟》问世了。没有界限！在四处是壁，基本封死的空间中，有8个人格斗。各角色若连续攻击，有可能使攻击力减弱。其具有防护罩也可能被击破，防护罩若失则难以抵御。在将敌方防护罩破坏后，就应使用特技，跳出封锁圈。试试看。



←破坏掉别人的防护罩，感觉真爽快！使用防护罩破坏术出击！

依靠墙壁决胜负



→由于四方都是墙，面对墙的攻击便非常有效。将对手挤到墙边、给以致命打击。也要注意自己莫被挤住。

PLAYER SELECT

格斗史上恐怕还没有这种个性强，无国籍选手间的大混战。现将8位角色介绍如下。



PICKY
能灵活使用滑板。身材矮小，但灵活，擅与敌人周旋。



BAHN
一击致命，能力超群！！尤其擅于将对手挤到墙角，给以重击。



JANE
虽是女性，破坏力与班一样，能攻上下，更擅于连续攻击。



GRACE
无特殊招术，穿长统靴，故腿功厉害。



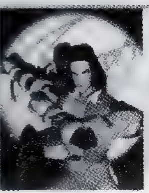
SANMAN
会各种抛术，能将贴身的对手，或在空中飞的对手抛往地面。



Honey
猫一般敏捷，会各种组合拳。



RAXEL
背一铁琵琶。弹起时会使对方受到打击。



TOKIO
英俊潇洒，会各种组合拳，手臂修长。



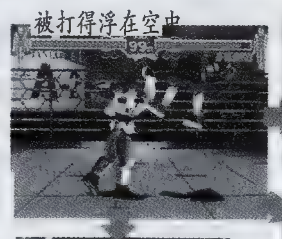
HOW TO NUT CRACK

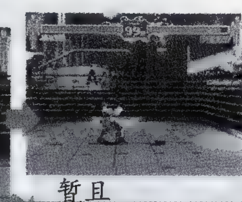
基本组合介绍〈战斗篇〉具备各种要素。首先要懂得各种组合。

安全跌倒

浮在空中时同时按P、K、G键，角色会在空中调解姿势，然后安全跌落。同时按方向键可改变姿势。按情况来。

被打得浮在空中





←往上按键，有短暂停止

暂且

←按下，降落速度加快

方向键+P+K+G

防护罩

防护罩分上、下两部分，能量各不相同。被攻击采取防守时防护能力减弱。在血成O时，一击即败。

注意血量



←血变成零时，已无防护能力。

有防护罩





←有防护罩时的打击……

无防护罩

大打击



↑无防护罩时的打击，总之首先要击破防护罩。

被摧毁了

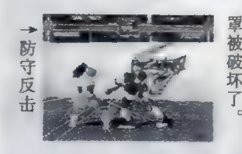
←也可自己抛弃防护罩，但会处于不利局面。

自己抛弃

防守反击

P+K键可在防守中进行攻击。并且可破坏对方的防护罩，也可将对手打飞到界外。

→防守反击



→对手防护能力为O时，防护罩被破坏了。

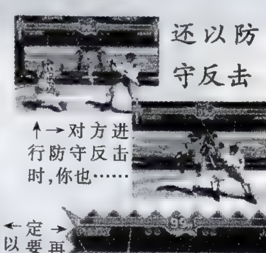
破坏防护罩

特殊的防守反击

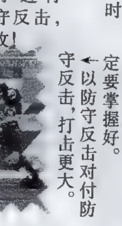


↑←诱使对手进行防守反击，进攻！

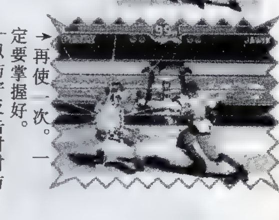
还以防守反击



↑→对方进行防守反击时，你也……



←以防守反击对付防守反击，打击更大。



→再使一次。一定要掌握好。

飞行攻击

在与对手有一定距离时可实行飞行打击。飞行攻击分中段、下段两种，与对手拉开一定距离、出击。



按P+G抛出后

这时用飞行攻击

追上去

←按P+G将对手抛出，飞行中追击

轰

跑动中去撞击……

←防护罩被摧毁，连上段防护罩，起

→滑行中破坏对手的防护罩

下段防护罩被

建议

将对手抛向墙壁，即按D+G。似乎对手已无力还击。不然，他可以自动站住。



←站住后马上反击！

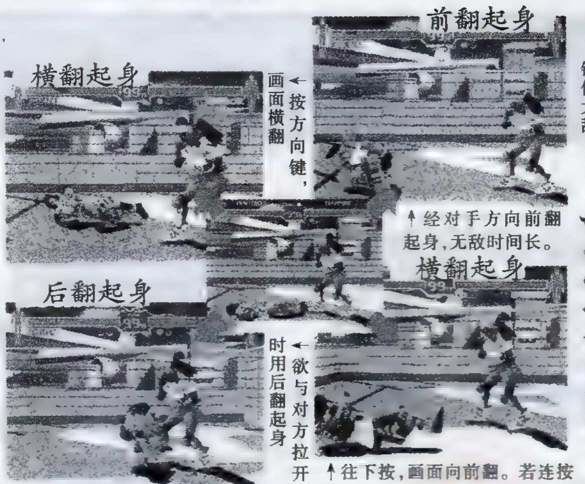
起 身

倒下时要迅速起身。起身时的身体无敌。而且可在起身时使用各种招术。

困难起身



↑跌到地按 P 键困难起身。可回避攻击。



←按方向键，画面横翻

↑经对手方向前翻起身，无敌时间长。

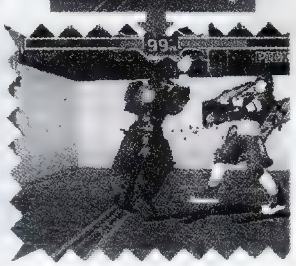
←欲与对方拉开时用后翻起身

↑往下按，画面向前翻。若连按上、下方向，则会从墙中窜出

利用无敌时间



←起身中不按键便无敌



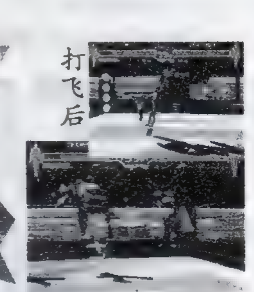
跳起攻击

将方向键轻往上按，小跳。将方向键（操纵杆）往上使劲按，大跳。跳起中按 P＋K 键可进行跳起攻击。另外，安全跌倒后的大跳也可进行攻击。

超強力!!

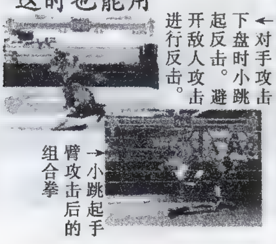
↑超强的跳跃。虽强不可只用这一招。

打飞后



↑将对手打飞后也可用跳起攻击

这时也能用



←对手攻击下盘时小跳起反击。避开敌人攻击进行反击。

→小跳起手臂攻击后的组合拳

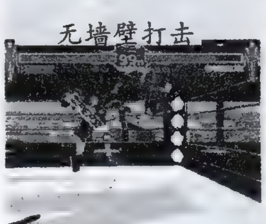


↑被打手打飞后安全跌倒，再跳起攻击，更有威力。

墙 壁

围成界的墙壁，将对手挤向墙壁，可实行打击。其打击威力超强。分角色使用。

无墙壁打击



↑平时只能进行这种打击，但在墙边……

有墙壁打击



↑墙边打击的威力！！将对手逼过去！

利用墙壁抛起来

←不将对手挤向墙边，无法进行打击

→将对手抛向墙壁可使对手防护罩减弱。



←有的角色能上墙壁

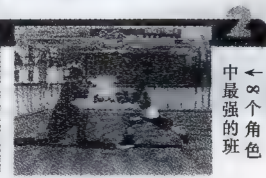


→有的角色会三角跳跃。

建 议

角色的防护罩能力各不相同，数值越小的越容易破坏，详情见右图。

名字	格丽丝	班	拉斯乐	东京	沙曼	琼	哈丽	皮克
上盘	150	250	200	200	250	200	150	150
下盘	50	100	75	75	100	75	50	50



←8个角色中最强的班



LET THE ACTION BEGIN

接着介绍各角色共有的战术。借助他们练习你的格斗技巧。

取消

在攻击中按G键，招术会中途停止。这其中最有名的是PK取消，即在用拳出击后的脚踢取消。此时可选择近身攻击或抛术。单腿踢的取消也有效。

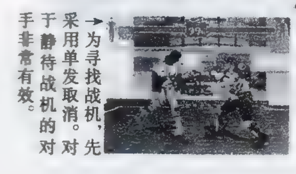
→用PK取消，使对手招术无用处



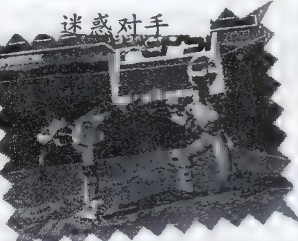
←将警惕被攻击的对手抛出去。



←近身攻击，使敌方处于防守。



→为寻找战机，先采用单发取消。对于静待战机的对手非常有效。



↑在使用了取消的组合拳攻击时，自己会越来越有利，试试看。

摇晃

在受到特定的中路攻击时，身体会发生摇晃。摇晃时无法进行防守。故将对手打得摇晃，对自己十分有利，相反若被打得摇晃，则极为危害，要赶快恢原状。



↑趁对手摇晃时，赶快攻击



↑为防止对手恢复后反击，使用抛术。



↑在对手摇晃时，近身攻击十分有效。不要给对方考虑的机会。



破守招

破守招是在对手防守时，将其防守能力强制剥夺的招术。最大特点使对手无法进行防守反击。另外有时还可以破坏对方的防护罩。



←用拳的破守招，破坏对方防守。

←破了防守，而防护罩还在，怒罗魂压破。



↑破坏敌方防守，敌不能防守反击。动作变得僵硬。



→对方防守……击而破坏了

←2次、3次连续进攻

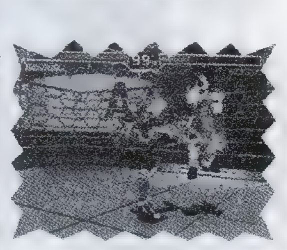
建议 3

防守反击虽厉害却无力对付对方的抛术。对手防守反击时即使在稍远的地方也可将其抛起来。



←将其抛出去。



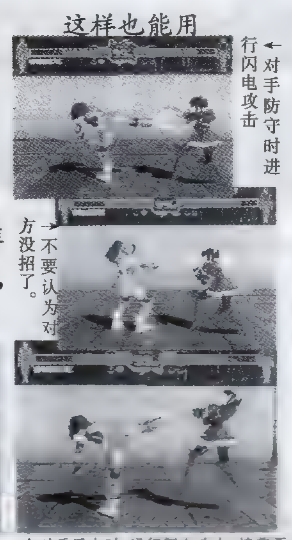


闪电攻击

在组合拳中突然停止进攻，当对手反击时，自己再实施突然攻击，称为闪电攻击。



↑对手对闪电攻击有准备时，中断组合拳，把他抛出去。



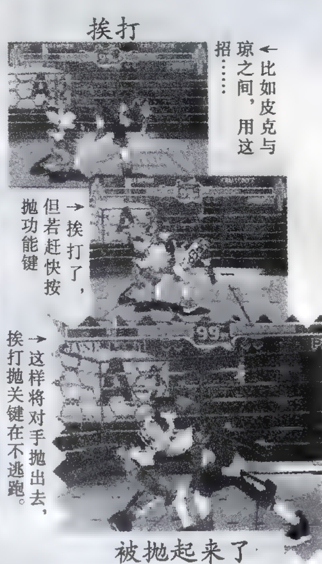
↑对手反击时，进行闪电攻击，接着要进行再打击，对反应快的对手也有效。

挨打抛

在挨打的瞬间，若按抛功能键，可将对手抛出去。近身搏斗自己处于防守位置时，也可以用这招。



▲沙曼会用下盘挨打抛。



空中追击

当被抛或打飞到空中时，极易被狙击。介绍一下几个基本的空中组合狙击。

皮克

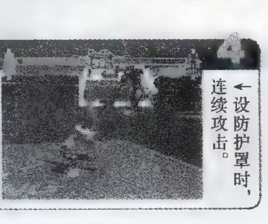


沙曼　　班



建　议

各角色都有防护罩，无防护罩时不仅打击更有威力，而且可连续攻击。



活泼的人（外向型）

活泼外向型的你适于玩《樱桃大战》。被7个女子围住，保护帝都……这情节是否很合你口味。

樱花大战



※你要组成很多组好奇心强，人数少的团体。



激战篇——必杀绝技大公开



现介绍一下《樱花大战》中的魅力无穷的绝技，这是最新消息。

《樱花大战》的“华”即乘坐云子甲胄“光武”进行的战斗。各人都有必杀绝击，且都非常壮观，象一朵花。除艾丽丝之外，其它人的必杀绝技都已清楚。

随便说一句，越靠近A的越厉害，E则相反。

樱花的必杀绝技

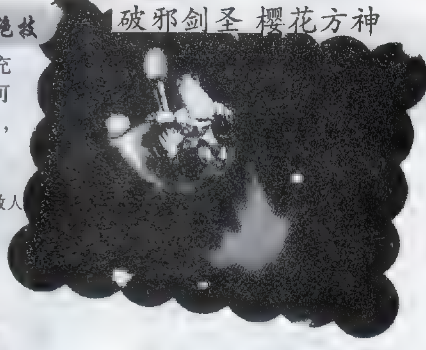
破邪剑圣 樱花方神

北辰一刀级别：充满“光武”智彗。可攻击很远的地方，成直线型。

范围 B

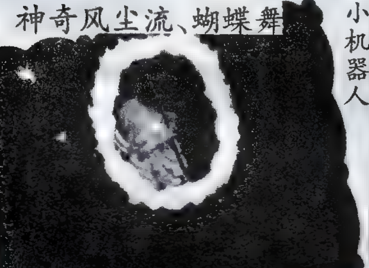
对象：直级上的所有敌人

威力 B



堇的必杀绝技

神奇风尘流、蝴蝶舞



佩带日本女子传统长刀。挥舞长刀，则火炎四起，半敌人烧尽。

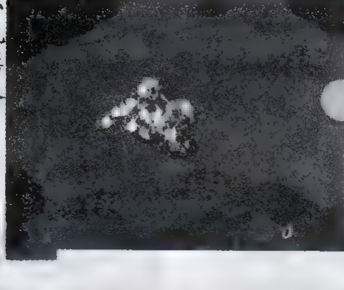
范围：C

对象：周围的无数敌人

威力：C

红兰的必杀绝技

小机器人



有点象发明家，可驱动很多机器人杀敌。

范围 D

对象：身旁边的一个敌人

威力：A～B

卡娜的必杀绝技

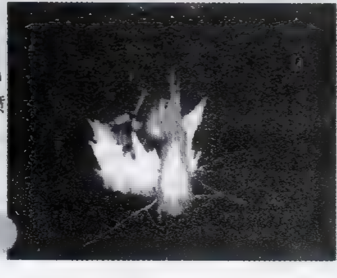
邪气

空手卡娜捶地后可喷出邪气，攻击敌人。

范围：E

对象：最近的一个敌人

威力：A



玛利的必杀绝技

雪姬

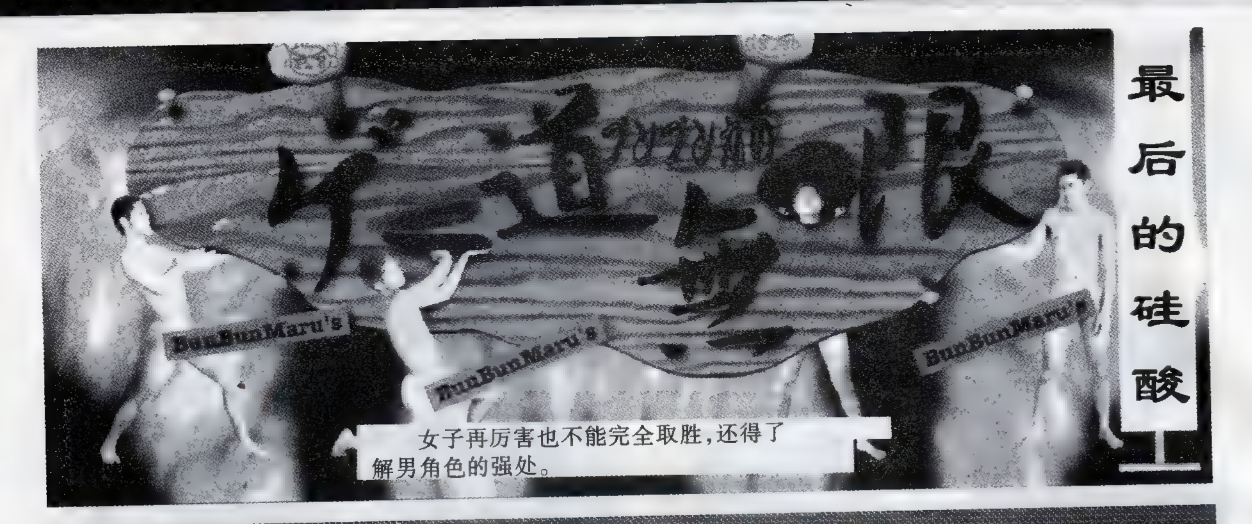
在发子弹的同时，有一个雪姬一样的冷气逼人的武器飞出，进行必杀攻击。

范围：A～B

对象：无数敌人

威力：C～D





最后的硅酸 上

女子再厉害也不能完全取胜，还得了解男角色的强处。

女角色确实厉害

在街上的格斗中，有很多人依靠女角色取胜，而男角色却常常失败。这实在不行。既使女子本身再强，但只要你有好的策划，不靠她们也行。



↑速度极快的女角色。转眼间就杀死了男子。

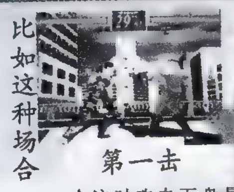
在比赛之初……

新宿西口店举行了《最后的硅酸》游戏比赛。结果我、布布丸得了第一名。但我在这儿要说的不是这些，而是决赛的8位选手中有6位女性。虽然有很多男子汉参加了比赛，结果大多被击败。这太难堪了。男子汉们，让她们瞧瞧厉害！

首先，瞧瞧空中飞行时的"取消"动作

P与K键的连击使女角色的攻击力提高。若寻机反击，却会遭受更重的打击。因此要想一个良策，对手会在什么时候使用"取消"，那个时候怎么反击才好呢？

比如这种场合



第一击

↑这时攻击下盘最好。若不行，就防守。

↓注意，他们擅长"取消"中的抛术。

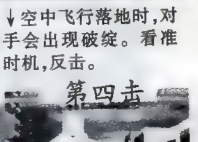
第二击



第三击

↑空中"取消"时，进行闪电攻击。看准。

↓空中飞行落地时，对手会出现破绽。看准时机，反击。



第四击

不可连击的"取消"

先攻击再说



↑什么？取消？攻击哪儿好呢？

打飞技术



↑在"取消"的瞬间快速反击，反而会给对手以致命打击。

抛术



↑不管对手的"取消"而采取防守战术，会被抛飞的，只要进攻就没事了。

再空中飞行



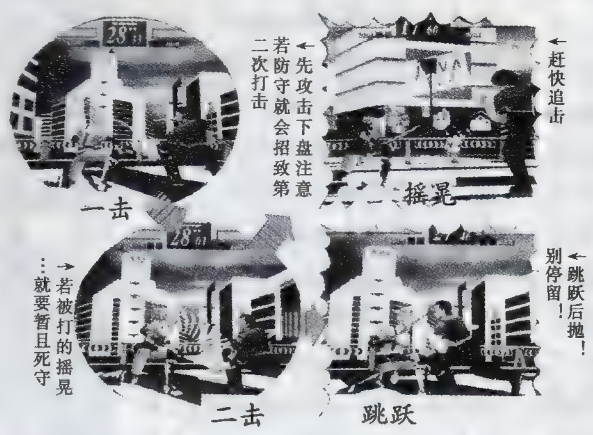
↑"取消"后进行空中飞行攻击，若得手可继续攻击其上盘！

利用"取消"术迷惑对手

抓住各角色要害

丽莎欲哭无泪

不管怎样，其武器确实厉害，且攻击范围大。只要击中就可造成对手摇晃，虽可恢复，但已处不利地位，如此继续第二、三次下盘，中路攻击……反守反击威力大，拳速快，擅抛术，才能制服她。



一击

←先攻击下盘注意若防守就会招致第二次打击

←赶快追击

摇晃

←若被打的摇晃……就要暂且死守

←跳跃后抛！别停留！

二击

跳跃

难懂的涉拳



←二击不难懂

←若反击就会受到第三次打击。

约 克

约克擅于空中飞行“取消”术后的连续出击。对此很难进行反击，若死守就会遭受更大的打击，反击不中就会被击飞。所以要看清其拳路，进行神速攻击。

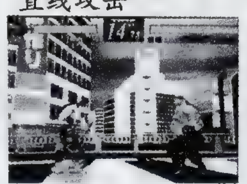
神速攻击



←防守中突然猛攻，还可抛

←摇晃时赶快恢复过来

距离远时，中路直线攻击



↑↓若这样分开站着，可用中路直线攻击致敌

B、B 飞旋

防守反击



←中路的 BB 飞旋攻击，约克擅长抛和组合拳，所以一击要快。

跳跃



纳 吉

可在中路连续攻击 3 次，第一、二次若得手则会取胜。若能发现他的“取消”点，就可以快拳实施打击。攻击其上盘没有意义。



中路跳跃　寻机攻击



抛

近身搏斗

←注意其『取消』后的抛术。

←近身搏斗拳要快，否则要吃亏。

本周特色

〇这本书只限东京地区发行，我可以证明。

〇《巴特 3》的清息有了。《同级生》也很快就要发行了。



←《同级生》非常有趣。

比较评论

超时空英雄传说 VS.天使帝国Ⅱ

电脑游戏业界有一个很奇怪的发展现象，那就是传统的角色扮演游戏似乎逐渐不再受到游戏厂商的青睐，作品有越来越小的趋势，反倒是传统的战略游戏在加入角色扮演的味道之后，开始受到玩家与厂商的热烈欢迎，而且可以说是越演越烈，在这样的情况之下，许多优良的角色扮演战略游戏纷纷出炉，像《天使帝国》系列《炎龙骑士团》系列等等，而最新一款游戏便是《超时空英雄传说》，此回笔者将会针对《超时空英雄传说》与其较为接近的《天使帝国Ⅱ》详加比较一番。

游戏带给玩家的第一个印象通常是开头动画，这点《超时空英雄传说》实在没有话说，因为游戏将光碟的优点给充分表现出来，不仅有着流畅的动画效果，而且在绘制上面更是可以看出下了不少功夫在里头，相对地，《天使帝国Ⅱ》只是用几张简单的静态画面与文字来叙述，但其实这算是非战之罪，磁片版的游戏本来应当不太可能跟光碟达到一样的动画效果。不过，这两款游戏关卡与关卡之间的剧情交待，都是采用静态的文字叙述，搭配上人物之间的对话所架构而成的，可以说是共通的一大特色之一。



这两款游戏所采用的画面解析度完全不一样，《超时空英雄传说》为 320×200256 色，而《天使帝国Ⅱ》则为 640×35016 色，但是就笔者本身的观点来看，这两种解析度表示模式各有其优缺点，也很难真正地分个高下出来。《超时空英雄传说》的画风比较写实，有些物件看起来略为粗犷，但是却让玩家有股真实的感觉，而《天使帝国Ⅱ》的画风就比较卡通，物件看起来当然是细腻精致许多，不过却也多了一些幻想的成份。

在游戏音乐的表现上面，《超时空英雄传说》显然超越《天使帝国Ⅱ》些许，毕竟前者采用的是光碟 CD 音源直同，而后者还是利用传统的 FM 音源来制作，不过在游戏的音效表现上面，《天使帝国Ⅱ》的‘天使语言’实在是让笔者留下非常深刻的印象，当时还造成一股玩家讨论的风潮，而《超时空英雄传说》

超时空英雄传说 VS.天使帝国Ⅱ

比较评论



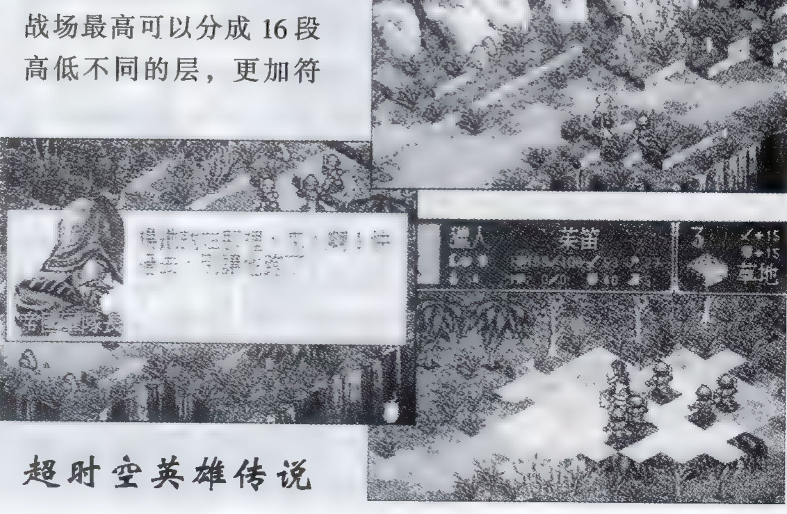


虽然表现是在水准之上，但还是没有前者来得传神。

《超时空英雄传说》游戏视角采用立体 45 度来显示，《天使帝国Ⅱ》则是较为常见的平面俯瞰方式，两者持图显示大小与游戏系统界面也不太一样，前者是采用全荧幕战场显示，系统界面则是移至任一非人物所在的位置之后便可叫出，而后者采用大约荧幕三分之二的大小来显示战场，玩家除了可以用类似的方法呼叫出系统选单之外，还可以直接使用右上角看起来似乎像是装饰的物件来选择。

《超时空英雄传说》的战斗显示，采用较为少见的直接动作方式，换句话说就是玩家可以直接在战场画面上面瞧见战斗情况，敌我的体体力损伤值等等数值亦是直接显示在其上，玩家也可以再根据画面上面瞧见战斗情况，敌我的体力操作值等等数值亦是直接显示在其上，玩家也可以再根据画面最上方的详细列表，快速地掌控人物的数值现状。《天使帝国Ⅱ》采用的则是一般相当常见的视窗切换方式，换句话说就是游戏会再开个战斗视窗出来，玩家再经由视窗观察敌我双方的动作与体力损伤等等。笔者个人是比较欣赏《超时空英雄传说》的显示方式，但是这仅仅是笔者个人的观点，并非代表视窗方式一无可取，毕竟视窗显示方式略微活泼一些。《超时空英雄传说》的最大特点之一，就是加入了地形高低的概念，整个战场最高可以分成 16 段高低不同的层，更加符合了真实可能发生的情况。这两款游戏另外一个共通的特点就是，游戏一样采用回合制的方式来进行，也就是玩家下达所有人物的指令之后，才会再切换到敌方的之下，不过《超时空英雄传说》会自动地帮玩家移动到还未下达指令的人物之上，而«天使帝国Ⅱ»就必须仰赖玩家自行寻找尚未下达指令的人物.

既然是角色扮演战略游戏，这两款游戏当然都少不了有经验值与升级系统的设计，不过在职业转职系统方面就有着很大的不同。《超时空英雄传说》的系统有点接近 MD 的《光明与黑暗续战篇》，人物一开始的职业都是固定的，玩家必须要等到人物的等级提升到一定程度之后，才可以替人物选择新的职业，而且一旦选



超时空英雄传说

比较评论 超时空英雄传说 VS.天使帝国Ⅱ



择了某系的职业之后就无法再转职，所以玩家可要好好加以考虑一番。《天使帝国Ⅱ》的系统则是典型的树状形结构，每当人物提升一定等级之后，就可以替人物选择一个新的职业，而这个新的职业还有可能再转职成其他职业的可能，不过某些职业的人物是无法转职的。

在游戏的操作方面，这两款游戏完全支援滑鼠操作，玩家当然还是可以使用键盘来游玩，不过笔者还是强烈推荐玩家使用滑鼠来游玩，因为这两款游戏的滑鼠操作界面与操作方式的设计极佳，玩起游戏来会更加地得心应手。不过《超时空英雄传说》较为体贴玩家的一点是，游戏提供了较多的细部调整选项，让玩家自已习惯调整，而《天使帝国Ⅱ》的此类项设定就显得较少了一些。《超时空英雄传说》有自动存档的功能，除了会帮玩家自动地在通过每个关卡之后存档之外，即使在战场模式当中不幸地遇到死机或是停电等突发状况，由于游戏还会在玩家进行每一个指令之后再自动备份，玩家就不需要担心还要从头再来了。

这两款游戏另外一个截然不同的地方是，《超时空英雄传说》在关卡与关卡之间可以采购装备与道具等物品，而《天使帝国Ⅱ》并没有这样的设计，这样子玩家玩起游戏来更有角色扮演游戏的味道，笔者也相当欣赏这样的设计，因为让游戏的自由度多少增高了一些，不过有点倒是让笔者有点困扰，那就是购买装备的时候，游戏并不会告诉玩家这些装备是提供给哪些角色使用的，所以有时候还得拿出说明书查阅一番。最后，这两个游戏的说明书都编写得相当不错，尤其详细的装备，魔法与物品列表，都是玩家在进行游戏的时候不可或缺的极佳参考资料。

整体上来说，《超时空英雄传说》与《天使帝国Ⅱ》各有各的优缺点，不过笔者可以肯定的是，这两款游戏都是表现非常杰出的角色扮演战略游戏，也许将来会有更多同类的游戏会超越两者的成就，但是就现阶段来说，只要您是喜欢角色扮演游戏的玩家，不玩玩这两款游戏是一件相当可惜的事情。

文明Ⅱ VS.古代帝国兴亡录

比较评论

《文明》的推出，造成了游戏界一股风潮，而且她经典游戏的地位也由此确立。从《文明》开始，这一类型的策略游戏就不断地在市场上出现，像《魔法大帝》、《殖民帝国》都是形态相似的作品。在经过了五年后，《文明Ⅱ》的推出同样地在市场上唤起了另一阵旋风。虽然同类型的游戏在市场上已经出现了好几个，但是《文明Ⅱ》在玩家心目中的地位也未见动摇。由此可见得 Sid Meier 的魅力。

在《文明Ⅱ》的强大压力下，类‘文明’的游戏若想要在市场上生存，可说是非常极端地困难。然而以冒险游戏起家的 SIERRA 公司，最近不断地购并其它家公司，想要跳离‘冒险’公司的模臼。自从去年底买进了英国的 IMPRESSION 公司后，在今年的四月，SIERRA 便推出了一套以古历史文明为背景的策略游戏：《古代帝国兴亡录》（The Rise & Rule of Ancient Empires 以下简称‘古代’）。若是单看游戏的包装的话，大家会以为这套游戏又是一个‘文明’类的游戏，同样地都是让玩家建立自己的帝国，然后不断地发展壮大自己，进而征服其他国家、统一全世界。然而《古代》并不是抄袭那么单纯而已；《古代》有它跟《文明Ⅱ》相同的形式，但是在游戏的内容与结构上却有着自己的观念与想法。就这一点笔者个人是相当地佩服《古代》的设计者，他们能够跳脱出一套同类型且非常成功的前作，自创出新的风格。不论成败，这种不断创新的作法才是公司成功的基石。不好意思，有一点儿感触。

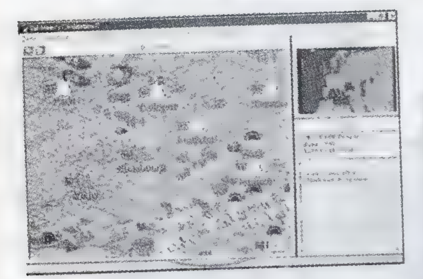


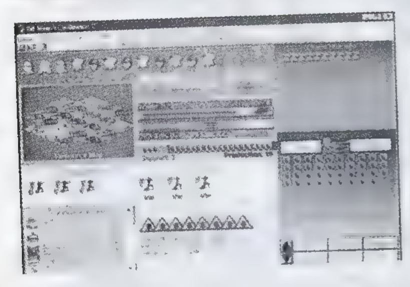
至于《古代》和新的《文明》之间的相似与差异，就让笔者为读者作个分析与比较。不过由于《文明》和《文明Ⅱ》之间基本的差异实在不大，所以笔者还是以《文明》作为比较的代表。基本上，《古代》其游戏的构成跟《文明》非常的类似，下面笔者划分为几个方面来探讨，希望能让读者体会到这两个游戏不一样的地方。

《文明》的游戏目的有两个：统一世界或殖民外星球，《古代》以征服世界为目标。然而从游戏结构来看，《文明》的目的反而较

比较评论

超时空英雄传说 VS.天使帝国Ⅱ

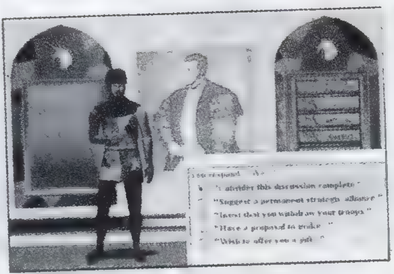




为单纯。拥有先进文明的国家都能容易地达成游戏目的，所以发展文明就成了游戏的重点。而《古代》的目的虽然只有一个，不过在策略上可以选择以武力征服敌人，或是以经济力和平统一世界，这是较不一样的地方。在游戏流程上，二者一样都是采用回合制。不过《古代》利用了Windows95多功能的特性，当轮到其他玩家移动的时候，玩家还是可以更改自己城市的建设。算是一个不错的新设计。不过坦白说，笔者自己玩到后来就不想利用这个功能了。

《文明Ⅱ》同《文明》一样，提供一个横跨世界、超越历史的舞台，让玩家从蛮荒时代一下玩到太空时代，经历人类全部的文明历程。而《古代》只取用了古时期的一段历史作为游戏的

文明Ⅱ



背景，两个游戏的观点在此就有很大的差异。下面笔者将就游戏的细节为读者分析。

《古代》提供了六种不同的种族给玩家选择，但是游戏最多只能有四个国家，也就是三个电脑或人类对手。这六个种族都各有特色，不单是图形不一样，每个种族都有他们不同科技水准和能力不一样的军事单位，借以反映出他们的特色。《文明》的种族则较为单纯，呃，应该说是一样。除了人工智慧的表现和图形不一样以外，所有国家的单位、文明发展都一样，只是名字不同。但是并不能因此说谁是谁非，笔者以为游戏定位的不同，所以自然地产生了这种结果。毕竟每个不同的种族，都有可能发展出相同的科技文明。

《文明》的重头戏就在科技的演进上。成树状且交叉连结发展的文明路径是游戏中最具趣味的地方。玩家可以任意选择自己国家的文明进程，要成为军事霸主或是先进大国都看玩家的选择。但是对《古代》而言，科技只是游戏的一部分。首先，《古代》的科技不像《文明》那样是纺骊发展的。在《古代》的每个城市都是独立的，城市所发展的科技只有该城市才能拥有。若想要传播还得靠哲学家。另外，《古代》中只五种科技可以发展，但并不是像《文明》



古代帝国与亡奴

文明Ⅱ VS.古代帝国兴亡录

比 较 评 论

那样一次一个，而是五种科技一起慢慢发展的。当五种科技到达某一种水平，城市就可以建造新的建筑物或生产新的单位。但是这些新的科技产物并不多，只能提供玩家有限的乐趣。

接下去让我们来看看游戏对城市的设定。城市是文明类游戏的基石，只有城市才能生产与发展科技，力量也是由此而来。《文明》和《古代》都相当着重于城市的发展与建设。这两者间的差异主要是一些规则上的不同。

《文明》的规则简单而且表面化，玩家可以根据画面的显示，轻易地掌握住游戏的进行。虽然整个游戏的结构还蛮复杂的，但是这种亲和力还是成功地抓住了广大玩家的心。反过来看看《古代》，它的规则看起来还蛮直觉的，不过并不像《文明》那样全部表露在外，也就是说有些玩家莫名所以的地方，这并不是说它有什么天灾或作弊的地方，而是说有些规则是隐藏起来的，玩家无法去掌控的，像粮食和资源的生产，每过一回合都有不同的变化。而这些变化到底是因为有大军过境，还是说建造了新的建筑所引起的，玩家没法子知道。因为就算城市没有发生任何事情，变化一样会发生。这种不确定性虽然是真实世界的一种模拟，却会带给玩家一点儿不好的心理作用。

另外，两者在规则上一个主要的不同点就在城市的贸易沟通上。《文明》在这方面只有商队的设定。由一个城市产生的商队在到达另一个城市的时候，就算是成功地建立了一条通商管道。日后除非城市毁灭，否则这条管道永远存在。《文明Ⅱ》还有货物的种类，各个城市的生产和需求的货物都不相同，商路的建立也更依赖玩家的智略。《古代》在这里的设定较为真实且复杂，它虽然一样有商队这种单位，但是商队必须在城市间来来回回地奔驰，才能在城市间互通有无。而且《古代》并没有‘钱’这一样设定，商队所能携带的物品就只有资源和粮食两种，主要是为了支援其他城市用的。不过当你和其他国家的城市贸易的时候，将会提升对方市民对你的忠诚度。这也就是《古代》中兵不血刃的攻城方法。另外，除了商路外，玩家还要考虑科技之路的建立。因为在《古代》里，文明是需要靠哲学这种单位来传播的。新建立的城市可以因此获取本身能力以外的科技。听起来是蛮真实的，但是玩起来也很累的。

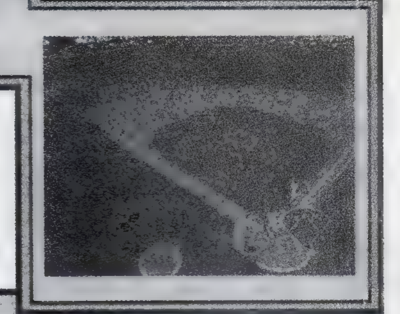
《古代》中单位种类的数量完全不能跟《文明》相比，当然这点也反应了游戏定位上的不同。《文明》拥有从古时候到未来的各种战争武器，而《古代》只有上古时期的十种单位。不过喜欢大战的玩家还是可以从两个游戏中得到不同的乐趣。《文明》中单位都是独立的，双方交战的时候就是两个单位在比高下。《文明Ⅱ》还将单位加上了生命点数据的属性，玩起来战棋的味道又浓了一点。而《古代》则可以把单位形成一个大集团，以大军碾过敌境，甚至不用战斗就可以将敌人给打垮。战术战略跟《文明》又不一样了。

至于游戏的外交部分，《古代》还是比《文明》要简单了许多。不像《文明》有极真实复杂的外交策略可以应用，《古代》只提供了简单的四种外交指令。但是《古代》内建网路连线，最多可以让四个玩家在线上对打。这种真人外交的乐趣，相信玩网路连线的玩家都晓得的。前面叙述了这么一大堆，不知道各位读者的感觉如何。笔者以为《文明》模式的游戏已经在游戏界确立了它的地位，《文明Ⅱ》是想代它发挥到极致；而《古代》则尝试在其间走出一条自己的路。这条路是否能受到肯定，就看广大玩家们的感觉了。

BIG HURT 棒球



寿司面是江户前的寿司面最好吃；纳豆是水户的最好；家用电器、电脑是秋叶原的最好；而棒球的精粹则是全美棒球联赛。



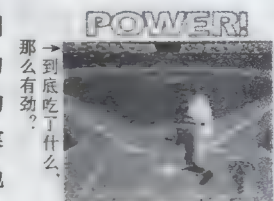
Welcome To Baseball!!



富兰克・托马斯，1969年生、白俄罗斯籍、93与94年二连冠4超级击球手。

Big Hurt 是本游戏的制作原型富兰克・托马斯的绰号，意思给敌人以致命的打击。使敌人的投手不寒而颤。《Big Hurt 棒球》将他的勇猛表现的淋漓尽致，选取了其从常规赛、总冠军决赛、季节赛到明星队赛的各种动作。试着向本垒打冲击，你会成功的。

POWER!



→到底吃了什么、那么有劲？

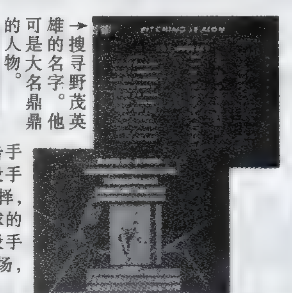
SPEED!



←2垒打、3垒打后采用触击打。

Welcome To Major League!!

FULL SEASON



→搜寻野茂英雄的名字。他可是大名鼎鼎的人物。

在游戏中，你可以从游击手(26赛事)、捕手(52赛事)、投手(162赛事)三种角色中任意选择，进行比赛。如果你要体会棒球的真谛，还是要玩投手游戏。一投手必须休息4天才能第二次上场，组合好各投手的出场顺序。

HOMERUN DERBY

本垒打竞争并不是指季节赛中那些本垒打王们之间的竞争。是指球速变慢，各人都有可能打出一个本垒打。在日本的明星队比赛中，经常会出现这种情况，但不如美国的感觉爽快。

ALL STAR GAME

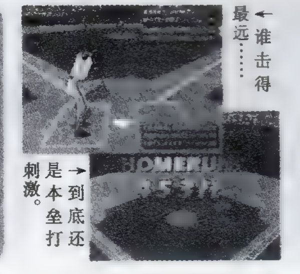
棒球队员的最大心愿是参加明星队赛。集合了联赛当中众多明星的队可谓梦之队。在“Big Hurt 棒球”中，你可以选择自己喜爱的选手，组成独特的球队。联赛棒球迷。

What Is Major League?

职业棒球联赛分为美国棒球联赛和日本棒球联赛两大赛事，它们各自又分为东部5队、中部5队、西部4队)3个赛区。每季度的地区第一名，还得经过2次总决赛，才能成为全年度总冠军。



←出现野茂这样的外国人，真令人奇怪。



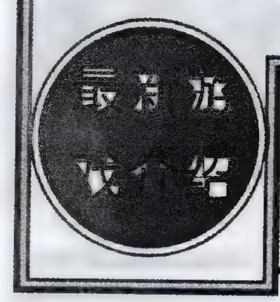
←最远……谁击得

→到底是本垒打还刺激。



↑无论那部分联赛，你都可以从14个队中选出他喜爱的选手。

马路天使



踢倒竞争对手、殴打警察、撞倒老太太，在2号车道内进行200公里的奔驰，你需作上述事情。试试你能做到什么程度？



快、再快、再快点

骑上摩托车，奔向终点，这就是“马路天使”，要赢，你就必须踢倒对手，什么手段都行，撞了行人也没事。要想成功，就要首先将道路扫平。



本游戏关键处为限时驾驶。选择你所喜欢的选手向时间进行挑战，无休止的挑战。

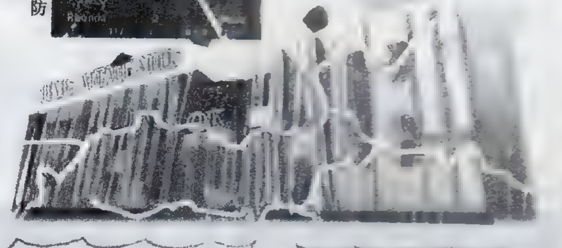


→必须这样防止坠落。

开始、结束之时，会看到浓颜色的画面，对吃肉的人要摇白旗。



←作为取胜的贺礼，会有一个热吻。



在路上，隔了级水平便提高一个台阶。水平越高，敌人的出击就越快，所以，应积蓄能量更换性能更好的摩托车。努力通过所有的5级。



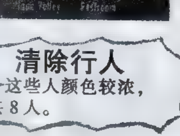
清除道路

←有5种车道，注意普通车。



清除行人

→这些人颜色较浓，共8人。





清除摩托车

←旧车、新赛车，各种各样。

快！

←开始前，先试着撞倒一个，它是障碍。

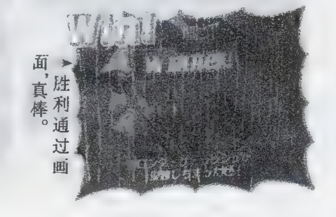
→将阻挠者清除。这游戏真棒。

POLICE!

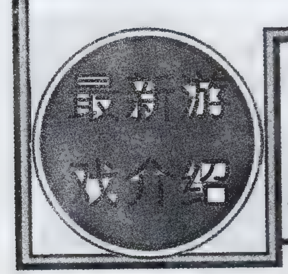
→敌人，白摩托！打倒他，打倒他！



←被抓住后需交罚金，真恶心！



→胜利通过画面，真棒。



世界英雄集

拱廊版中只有两种颜色的角色在土星版中增加到4种。试试哪种更有趣?



时代霸主会聚于此

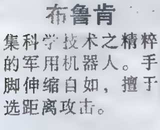
《世界英雄集》的19个角色都有鲜明的个性。他们在不同的时代展开决斗。可以称之为第4代作品，它收录了至今为止的所有出场角色，并且增加了拱廊版所无法使用的3个宇宙角色。



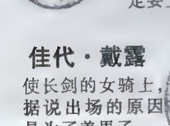
詹妮·马克西姆
现役美式橄榄球选手。其巨大的身体所使出的绝招，每一个都具有超级力量。



布鲁肯
集科学技术之精粹的军用机器人。手脚伸缩自如，擅于选距离攻击。



金 龙
中国功夫片中的新星。好战成性，在本次比赛中肯定要上场。



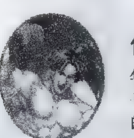
佳代·戴露
使长剑的女骑士，据说出场的原因是为了美男子。



拉斯普
对时间流逝愤愤不平的一个教士。想夺取玛多曼。

玛多曼
带着大面具精灵，他的面貌标明它是神的使者。

修罗·汤姆
年轻的台拳道选手，擅于两人间的格斗。



出云良子
心藏秘密的柔道少女，与其弱小不相称的是出拳既狠又快。

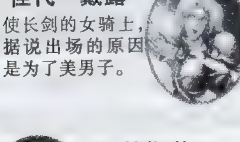
→如果此狭窄的画面上，个性鲜明的各位在是要发动暴动的。







精彩的绝招



各位迷要感动了

←别急，画面会出现的。

成吉思汗
虽是霸主，却仍在四处挑战，很想与吕布一战。

服部半藏
对于修炼丝毫不曾怠慢的伊贺忍者。欲一试其各种绝技的威力。

风魔小太郎
梦想战胜半藏的风魔忍者，听说半藏在他便来了。

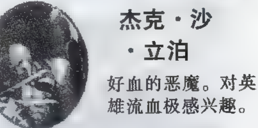




古多船长
曾使5个海区荒芜的海盗，由于厌倦了寻宝，便来参加比赛。



爱立克·沙·北欧海盗
自负、傲慢。年龄虽长，力量无损。



杰克·沙·立泊
好血的恶魔。对英雄流血极感兴趣。



吕布奉先
成吉思汗的竞争对手，想和杰克一起搅乱整个比赛。

它们也能被使用、操纵



消灭一切的人

↓忘了失败之事，欲向英雄们复仇。

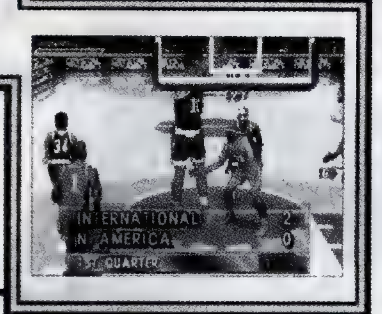
↑身份不明的妖怪，到处进行格斗。

↑捕杀英雄，以求自身强大。



迈克·约翰孙与卡尔·马龙的贫民果酱'96

本游戏中只有迈克·约翰逊和卡尔·马龙以真实姓名上场，其他选手都是假名。





迈克

我们来主编，绝对够味

卡尔

由美国职业篮球界议论最多的迈克·约翰逊和卡尔·马龙主编的篮球游戏问世了。游戏规则有3种。当然由两人配合才能比赛。最多供4人玩，对抗激烈。而且气氛绝对美国味，压力也很大。

迈克与卡尔



↑穿绿衣服的就是他们俩，真厉害。

共29个队



↑真的，除美国队外还有日本队、法国队。

三种游戏规则

本游戏三种玩法。先选好对手。表演赛只一场比赛。选好自己的球队参加有82场比赛的循环赛，那种胜利的感觉是非常不同的。

SEASON



←实际无法比赛，只能看结果。

EXHIBITION



←日本队中最活跃的人是谁？你。

PLAY OFF



←参加队伍只有16个。



令人叫绝的连接

球员现实中的表演最好看，职业选手可在比赛中表演各种绝招。扣篮，空中连接等。



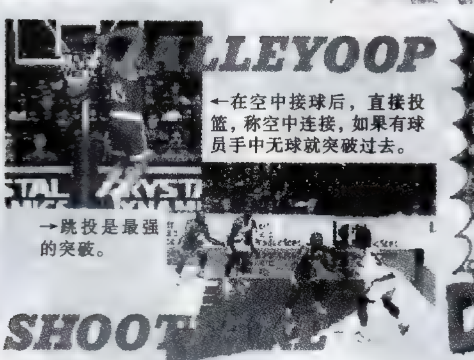
←试使各球员兴奋起来。

重复动作也挺棒

比赛中一个动作可能要重复几次，按住开始键，10秒前，从适当角度进行反击。

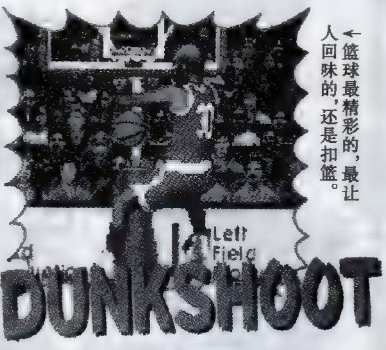
路线预定篮球赛

路线既定即选中一个球员，用自己的意志去驱动他。由于不能更换球员，就象一个人参加比赛一样。不过，要确定立场，否则便没意思了，队友不会传球给你。



←在空中接球后，直接投篮，称空中连接，如果有球员手中无球就突破过去。

→跳投是最强的突破。



←篮球最精彩的，最让人回味的，还是扣篮。

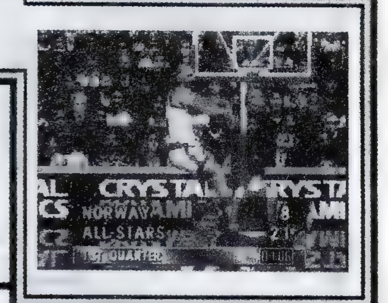


←玩这个游戏要在比赛前进行选择。

最新游戏介绍

迈克·约翰孙与卡尔·马龙的贫民果酱'96

篮球游戏的难点是运动员的动作能否敏捷，如果他们能象狐狸般跳跃，就可以了。



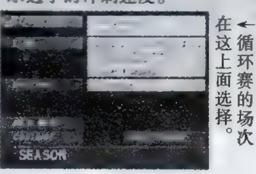
前进！迈克·约翰逊



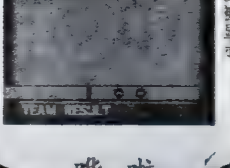
Magic Johnson

速度和力量都很好的篮球游戏在土星版中出现了。制作原型是篮球的两位神人。他们作为明星在游戏中出现。在 29 队可供选择。规则有循环赛和淘汰赛，最多可赛 82 场，可以换人也可以固定一个人玩。


↑游戏画面，右上方表示选手的冲刺速度。



←在这上面选择循环赛的场次



←循环赛中的名次被显示。



↑可将篮球玻璃板击碎，真厉害。



曾因艾滋病而一度告退，但不甘心失败，欲以坚持的斗志创造奇迹。

飞！卡尔·马龙

Kareem Abdul Jabbar

扣篮非常棒的明星，若不知道，想想普鲁斯·利的电影《死亡游戏》中的那个刺客。

可用 C 键进行投篮动作，但仅投篮太没劲，还是逼真点好。下面传授几个技巧，可以重复。

跳投

受阻时轻按 O 键，接着按 B 键，有一个突破动作。

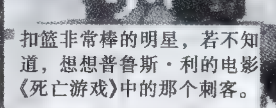
传底

无球队友在底线时，按 B 键将球给他。

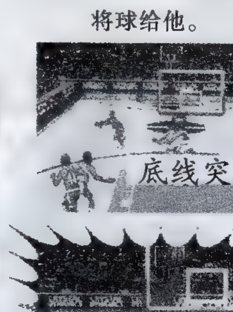
扣篮

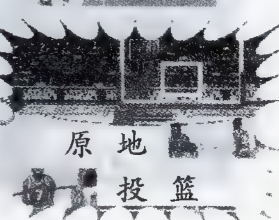
在底线运球时，按 R 或 L+C 键，越快动作越漂亮。

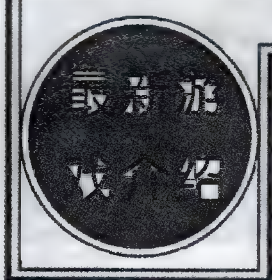












滑雪英雄

在冬天的上坡上滑行速度极快，当你绕过弯道和S道时，会有一种胜利感。这是一种新感觉的游戏。



夏季的滑雪潮

倍受喜爱的冬天体育运动——滑雪也制成了游戏。有3种路线，时间限制各不相同，动作难度不同，加分也不一样。滑雪板分全触地型、前翘型、自由型等共有6个，有8位身着滑雪运动服的男女运动员可选择。重复键和功能键十分灵活。



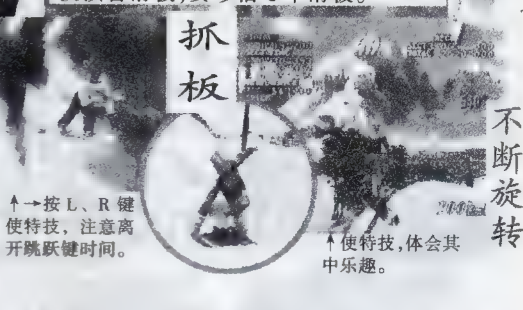
→可从其他角度一睹自己的风采。



←用功能键更新最佳时刻。

飞旋，冲过滑道！！

在空中抓滑板、旋转滑板，称为特技。在这个游戏中有特技点，最佳时刻，既从跳台上滑到最高点时可玩特技、特技损害滑板，要珍惜6个滑板。



抓板

不断旋转

↑→按L、R键使特技，注意离开跳跃键时间。

↑使特技，体会其中乐趣。

初級:NOVICE

最简单的路线，注意气球处的悬崖，随处可使特技，练习一番吧！

←共六个跳台，练习特技。

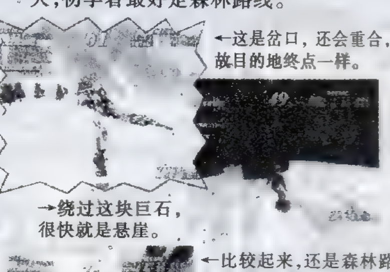
→气球附近是悬崖，落下后时间限制缩短。



←山边的房顶也是跳台，飞过来。

中級:ADVANCED

中途出现崖边路线和森林路线，节省时间便走，崖边路线，但争弯多难度大，初学者最好走森林路线。



←这是岔口，还会重合，故目的地终点一样。

→绕过这块巨石，很快就是悬崖。

←比较起来，还是森林路线容易，掌握好板边。

→技术要求高的，崖边路线，这跳台最难，越过这儿，以后就容易多啦。

上級:EXPERT

急坡和急转弯非常多，易摔倒，但由于坡急，速度最快，注意滑雪板的控制，和自己的手商量选择哪个滑雪板。

←直向前走便会碰到岩石，使用特技，绕过去。



↑山边多急转弯。

↑→最后只要跳起来便到终点了。

最新游戏介绍

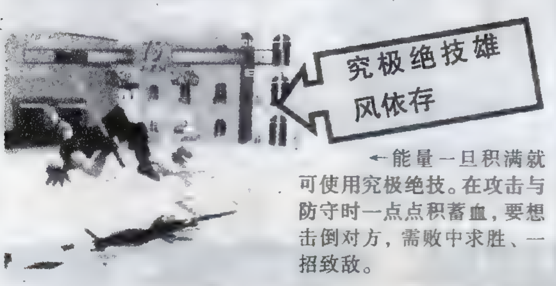
斗神传 2

充满智慧、刺激和绚丽的色彩的游戏又回来了，但色彩已没有玫瑰色了。

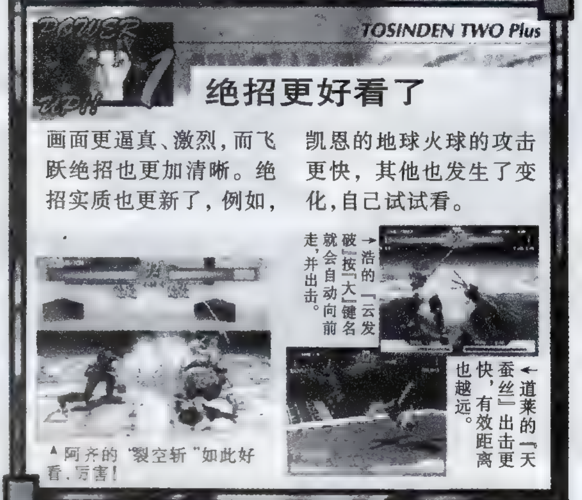


'斗神传 2'以其高能和符实的价格、问世

对抗格斗游戏《斗神传 2》问世了，有 3 点非常棒。首先，百鬼猛袭剑等绝招的镜头更精彩的同时，各绝招的攻击时间都更新了。厉害！接着是形式，增加的新功能键与原来的用法一样，而且侧身，转身动作，只要将方向键向下按 2 下就行了。第 3 点是角色色彩，双方的服装都进行了更新，更加绚丽。特棒，只有 2800 日元，值！



←能量一旦积满就可使用究极绝技。在攻击与防守时一点点积蓄血，要想击倒对方，需败中求胜、一招致敌。



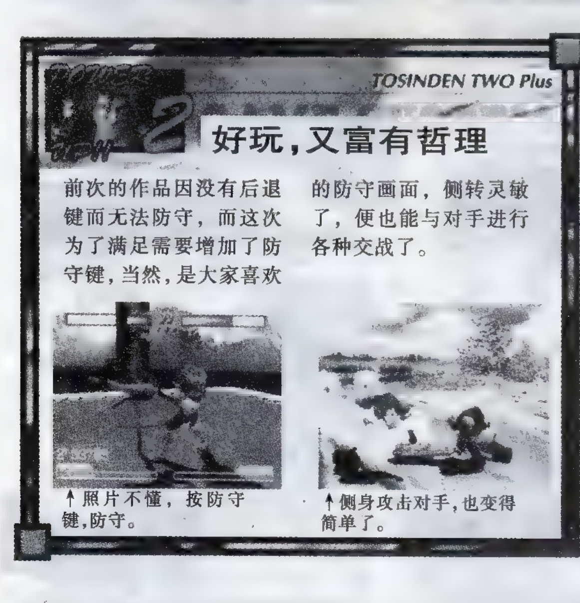
绝招更好看了

画面更逼真、激烈，而飞跃绝招也更加清晰。绝招实质也更新了，例如，凯恩的地球火球的攻击更快，其他也发生了变化，自己试试看。

→浩的『云发破』按『大』键名就会自动向前走，并出击。

←道莱的『天蚕丝』出击更快，有效距离也越远。

▲阿齐的"裂空斩"如此好看，厉害！

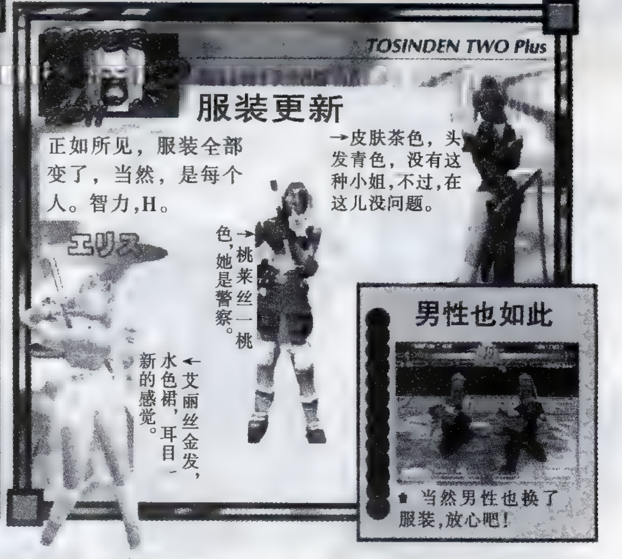


好玩，又富有哲理

前次的作品因没有后退键而无法防守，而这次为了满足需要增加了防守键，当然，是大家喜欢的防守画面，侧转灵敏了，便也能与对手进行各种交战了。

↑照片不懂，按防守键，防守。

↑侧身攻击对手，也变得简单了。



服装更新

正如所见，服装全部变了，当然，是每个人。智力，H。

→皮肤茶色，头发青色，没有这种小姐，不过，在这儿没问题。

→桃莱丝一桃色，她是警察。

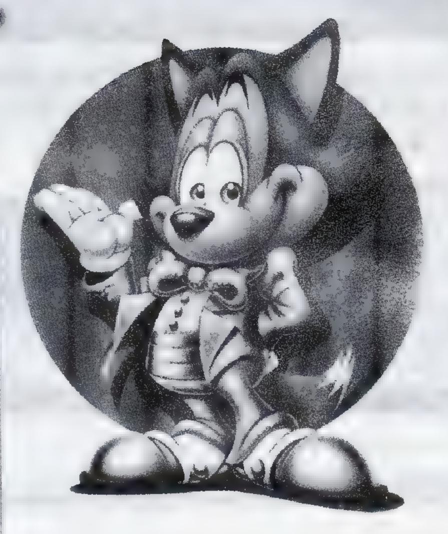
←艾丽丝金发，水色裙，耳目一新的感觉。

男性也如此

▲当然男性也换了服装，放心吧！

NewSoft

新游戏要览

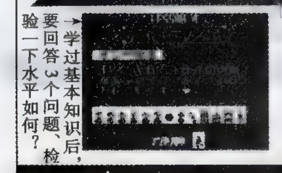


SF 超级日本麻将 ～基础研究篇～

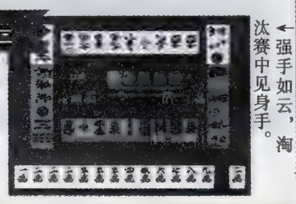
CD－ROM

土星　日本物产　9月27日发行　7500日元

麻将游戏最新产品，交战对手包括4位高中女学生和17位麻将战士。2人、3人、4人都可以玩。除水平较高的淘汰赛外，还有入门赛，初学者大可放心。



←学过基本知识后，要回答3个问题，检验一下水平如何？



←强手如云，淘汰赛中见身手。

黑色真相

CD－ROM

土星　微脑　96年发行　价格未定

神秘的推理游戏第2代问世了。主人公是有神奇力量的水风舞璃亚。她在欧洲呆过，并涉嫌几次杀人事件。去侦破它！



揭开神秘

→本故事要揭开舞璃亚的神秘面具



←慎哉，丽美香等角色再次出现。

三故事

银河小姐传说·粉

CD－ROM

土星　巴特松　发行期未定　价格未定

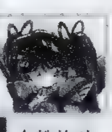
《银河小姐传说·粉》土星版发行了。主人公粉为了打败黑社会13位女杀手而奋斗，有点象动画片，却乐趣无穷。



→碧罗沙丑恶异常

粉能力超群





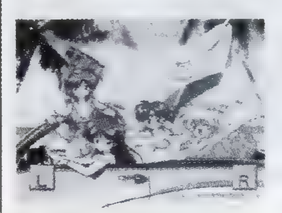
↑粉的对手也都是美女

银河小姐传说·粉　画集

CD－ROM

土星　巴特松　发行未定　价格未定

明贵美加精心制作了粉的画像集。其中的人物齐全，图案漂亮。发烧友必携。



←满面微笑，身着水色服装，让人心动。

发烧友感激不尽之书

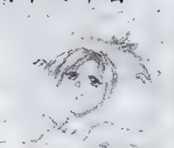
银河少女警察 2086

CD－ROM

土星 依玛 11月发行 7800日元

从玩物版中复制成的土星版模拟游戏。你是地球联邦辅佐官，正在教6位银河少女警察。其内容已土星版化了很多。

情节好丰富



←夏夏怎怎么穿水色服装



←新增加的会说腹语的两个角色。

奥寺康彦世界足球（入门篇）

CD－ROM

为了提高足球运动员的水平，奥寺康彦、日本第一代职业足球运动员制作了这套足球游戏，里面详细，有传球、带球、等基本技巧，也有高难动作。你是否因此而成为明星呢？

要从基本作起

←重复进行，好好观察



↑准备好，马上就要开始基本训练了。

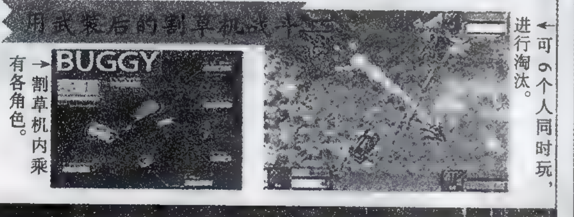
水 滴

CD－ROM

土星 日本塔 96年冬发行 6800日元

本游戏刺激、过瘾。主要是摧毁各种车辆。有战车、越野车等6种车辆供选择。而且其速度，性能各异。每击毁一辆，你的能力就会提高一步。

用武装后的割草机战斗



→割草机内乘有各角色。

←可6个人同时玩，进行淘汰。

泛卡斯蒂

CD－ROM

土星 世家 96秋发行 价格未定

主人公乐于助人，并擅于解答各种问题。主人公性格因人而异。而且可能会发生“抵触”或“斗殴”局面。

←种族对立问题到处都有。

世界之谜物语

世界杯赛

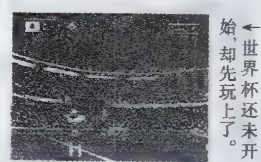
CD－ROM

土星 世家 11月发行 5800日元

跳球游戏，集合了世界前48强球队。规则遵循98年法国世界杯规则，共有7种玩法。而且可任意更换各队队名及球员。

世界32个国家

→此项运动是世界第一大运动。



←世界杯还未开始，却先玩上了。

你的竞争对手

世界棒球

CD－ROM

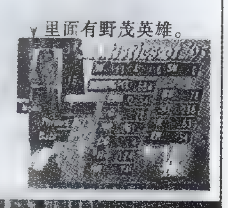
土星 世家 96秋发行 价格未定

棒球游戏，刺激、热闹，选手和队名都是真名，球场逼真，现场感强。可自己组建2个队，当然还要注意规则。

↑受了伤可进行休息。

最刺激的循环赛

↓里面有野茂英雄。

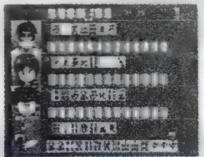


个人主义

CD-ROM

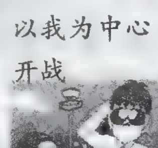
土星 盖阿 10月11日发行 6800日元

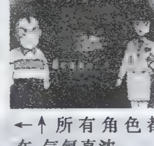
土星版全新麻将游戏《个人主义》发行了。共有56位麻将战士、战场在东京大赌场。选你喜欢的战士开局。



↑习惯对局全貌。注意台词和动画。

以我为中心开战





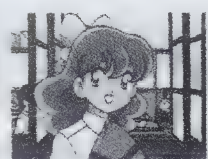
←↑所有角色都在,气氛真浓。

戴娜·阿兰 预告篇

CD-ROM

土星 盖阿 发行未定 价格未定

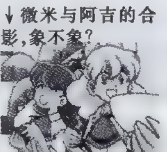
土星版发行制作了著名漫画家竹本泉的作品《戴娜·阿兰》的电子游戏。双胞胎微米和阿吉是主角。漫面好看,游戏好玩。



↑她是微米,感觉是否很舒服。

↓微米与阿吉的合影,象不象?

↓抱着小恐龙的水岛君。



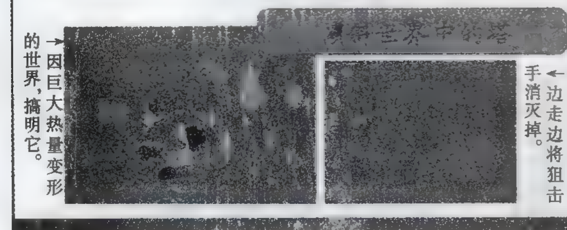
并不仅仅是预告

巴罗屋

CD-ROM

土星 斯特 97年发行 价格未定

探险游戏。场所是变了形的一座塔,在塔内每到一处,都会遇到一个不同的敌人。非常刺激。真正三维空间。恐怖感十足。



→因巨大热量变形的世界,摘明它。

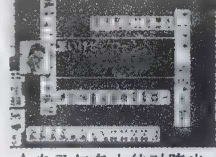
←边走边将狙击手消灭掉。

4人麻将战

CD-ROM

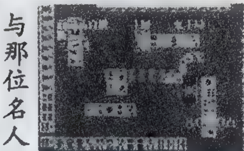
土星 庇斯 10月发行 7800日元

根据富士电视台播放的麻将电视剧《王中王》改编而成。蛭子能收,室井滋等10人都包括在内。与电视剧一样是淘汰赛。与名人对阵也可以实现了。



↑自己与名人的对阵也许可以被录成录相。

与那位名人



真正决战

明子与荒知 HYPER 的幸福新消息

荒知:暑假前的工作完成后,一块怎么样?

明子:可以,不过玩什么?是"恋爱游戏"吗?

荒知:什么?恋爱游戏?

明子:角川书店发行的《爱情故事》,现已改编成了游戏。

荒知:是吗?

明子:据说还有第二集呢?

荒知:不过,夏天不能总呆在家里吧!你不出去玩吗?

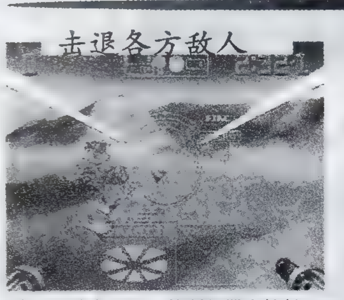
明子:去,并随便回家探亲,你呢?

荒知:还没决定呢?

明子:是不是还想站在游戏机旁,三月不知肉味?

夏天……游戏黄金时代

击退各方敌人



↑未来战争呈现。控制机器人摧毁一切侵犯之敌,真正3维画面,逼真,刺激。



↑新登场的女主角,多可爱的女孩,试试与她谈恋爱。



王者战士'96

夏天是玩《王者战士》的季节。这是本年度编辑制作的家庭特辑，下面介绍一下。

给大家介绍一下家庭特辑游戏中的27个角色中的几个。

本游戏集合了读者的各种创意。要自己起队名，3个角色名及组队理由，甚至“�新闻队”。优秀作品可得到《王者战士'96》的画报。



↑共27人，从中选出3人组成一队，注意时间限制。

真、主人公队对八九三屋君队

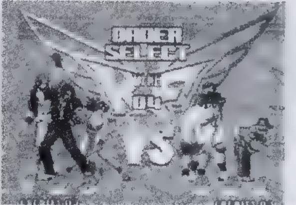
龙、地里，京。《龙虎拳》、《饿狼传说》、《王者战士》中的主人公。真正的主人公，只能是他们。



《龙虎拳外传》中的角色，罗伯衣服更鲜艳，强有“用心棒”，哭孩沉默不语，非常恐怖。

新燃烧太郎们对野河川队

会“火炎绝技”的京、舞和拉夫组成一队，火烧敌人，胜利的祝贺语当然也是“燃死了”庵固火炎是蓝色的，

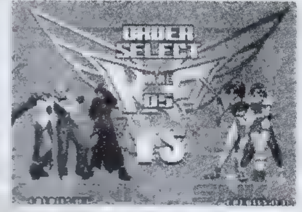


没能人选。

比赛中尽是不文明的话。琼、剑、桥 3 人一组。“走，我们废了他了。”

爱人队对超情队

巴斯、马奇之外，加上调酒师，三人组成了性感十足的一队。女士们教教他们怎么做。



百合、究、舞3人小组，豪华组合是不能不胜的，超情，好刺激。

彩发队对梵天队

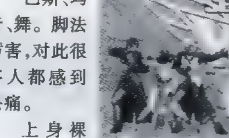
红卷发、蓝卷发、紫卷发的庵、莱纳、黑兔的三人小组，问题是头发不太舒服。



无祖怪代替了受伤的庇灵，加上强和桥三人，实力超群。其天敌是百合。

曲线美露出队对真男子汉队

巴斯、玛奇、舞。脚法厉害，对此很多人都感到头痛。



上身裸露，由大门、琼、黑兔三人组成，还没有女朋友，但男朋友不少。

微灵队对方式队

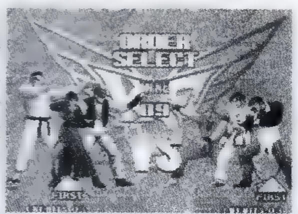
穿有丧服的庵、王、罗伯为一队。他们不注重胜负，总想休息。



穿日本古代服装的香澄、吉斯、加上穿木屐的大门，除衣服外，3人无共同点。

摔跤队对散打队

大门、黑克、巴斯3人擅长摔跤，一接近对方就能将其抛出很远。



散打无祖逍、吉姆、及庵一组，散打技巧高明，可从空中进行攻击。

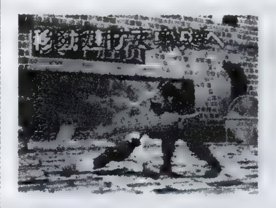
不同的场地有没有必要改变进攻战略！！？

由于高低场地的存在，高处有利的原因。当你使用交叉键时，就应当尽量在对方高处。

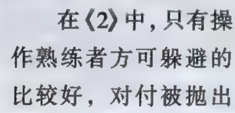
不过，《王者战士3》的战斗场所有界限，故移动时要注意，莫出界20秒而不返回。

在高处到底有多大好处，一时难以断言。而且在战斗时还有一个界限问题。下面就几个场所的战略作一下介绍。

这镜头在《王者战士2》中常有







在《2》中，只有操作熟练者方可躲避的比较好，对付被抛出界的唯一办法，就是移动、躲避。当然这在《3》当中也要出现的。

已公开的格斗场所



房　顶

房顶为斜面，你可以在高处进行攻击，也可以在低处将敌人抛下房顶，哪一方有利呢？房顶的下方面积并不大。



地铁站台

站台附近非常危险。在三面是墙的地方需全力警戒一方，注意把握相互的位置。



南海孤岛

进入浅水没问题，但深水处就是界限了，其界限虽非四方形，但特别小。

东京警察——大检查

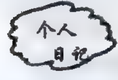
在《王者战士2》中是横滨警察，而现在刚是东京警察，虽然，7月12日刚刚公布但给人的感觉却非常棒。你可以仅玩《王者战士3》，其乐趣足以使你满意，若时间富裕也不妨试试其他的。

拼板游戏礼物

《巴加》的拼板游戏开始发行了，作为纪念，它由4块组成并要送给3人作礼物。现请在明信片上写清地址、姓名，并寄到“周刊家庭版《VF卜拼板游戏》管理处即可。截止时期9月6日。



↑从CG上面摘取的拼板，最好装饰一番。



一年前的我们《2》到《3》

《2》正式发行之初为200日元2盘，我曾在涉谷中心街见到100日元3盘的买价，不知道到底怎么回事？价格是我们要注意的，但我们更在意其质量到度怎样。《2》使我们一度不知道该买什么样的好！希望《3》不会出现这种情况。

今日复今日

灭火之战

现代助手

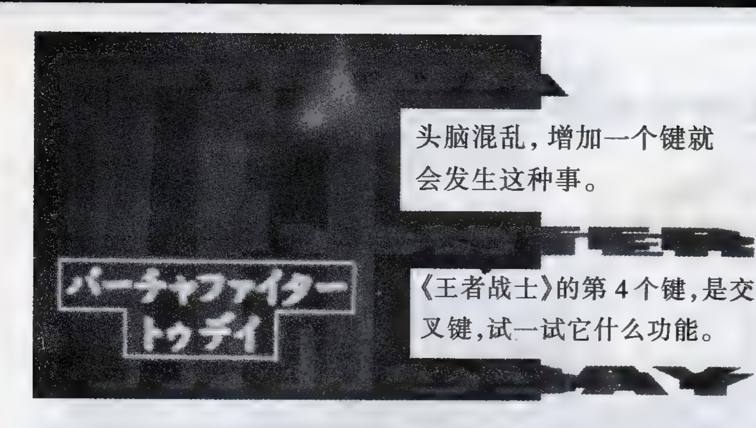
第二个玩者称为助手，其面貌未详。

主　手

主手控制着整个游戏，至关重要。

——杜　论——

这游戏感觉非常棒，其交通工具也给人以耳目一新的感觉，只是格斗场所远了点。另外就是时间问题，《3》还比较适中，基本是都是非常合拍的，能让玩者有无穷的乐趣产生。



头脑混乱，增加一个键就会发生这种事。

《王者战士》的第4个键，是交叉键，试一试它什么功能。



《3》！！交叉动作和高低差动作的更加接近

《王者战士3》与其他不同的是其操作键多了一个。那个键是交差键，可进行非常难的动作。按交叉键时的同时，按上行键画面向更深处移动，若按上行键画面则向前移动。战斗因此变的复杂，更有乐趣性可言。

另外《3》还高低差的功能。即对手在上方与在下方的攻击力不同，高处有利。注意利用这个功能。

高低不平的擂台



←在商店房顶上战斗时注意站在有利的高处。

拳指何处？

由于高低不同，便会不明白进攻敌方在何处。担心也没用。自己想法子。譬如，当你在上方时就要攻击敌人的面部，反之则攻击下盘，也可以用摔跤术致敌。总之，很简单。

高处占优吗！？

《3》使高处成了有利的位置。从高处攻击，打击更大。原因是当你站在高处时，即比对手高时，你可以进行空中攻击。

下盘攻击也……



↑这种场合攻击下盘，会使高处者遭受重创！

小说

东京王（节选）

大吉

元冈：签名……是不是你签的

爱元：《3》？笑话

无冈：别笑

爱元：那个游戏的签名，想起来真好笑，字写的那么次。

元冈：我还是在进行手指运动

爱元：那干嘛不玩电子游戏

元冈：那还不如弹钢琴呢

爱元：对，倒是，你从哪儿学的

元冈：忘了，可能是某一盘游戏上面

爱元：你的衣服脏了，你妈又要生气了

元冈：我知道

沙滩上爱元正在进行堆沙子游戏，由于炎热，到处都出现了缺水现象，也出现了各种疾病……

爱元：最近怎样？

元冈：一般。

叶美：我有点累，强挺有精神的。

爱元：他还小。叶美你不怕太阳晒坏了你的皮肤

叶美：没事，又没多大会

爱元：元冈，回去时去酒馆一趟怎么样？少年们总是喜欢换地方，特别愿去有山有水的旅游地。

叶美：夏天了

爱元：对，到夏天了。



（续）

TILK～从海边来的少女

电脑游戏佳作叠出的TGL公司，终于涉足PS·RPG！第1炮冒险物语能否打响？！

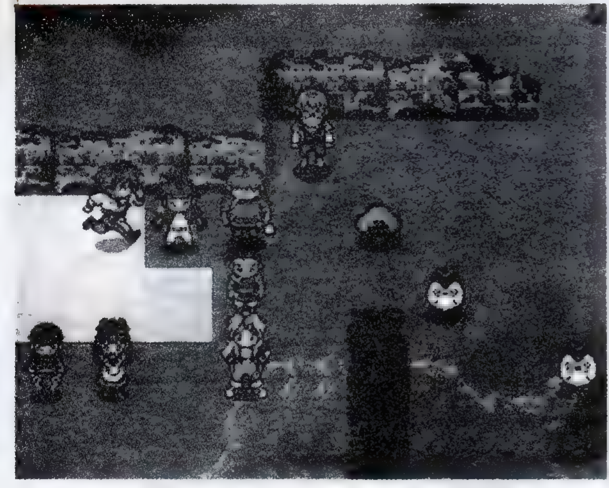
类型	S·RPG	价格	未定
厂家	TGL	配件	记录卡
予售日	97年1月予定		

游戏初学者也可体会到S·RPG的魅力！！

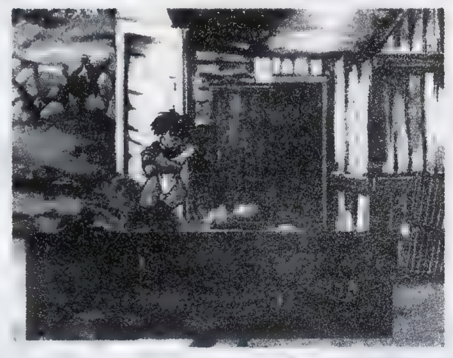
游戏初学者也可轻松游戏的S·RPG。这就是游戏“TILK～从海边来的少女”。制作游戏的是电脑RPG的风云人物TGL。“TILK”在游戏设计中采取了高新概念，给了游戏者的战略性很大变化。战斗系列采取了正统的正邪观念，画面是可以轻松确定敌人动向的二维画面。在与敌人战斗时，可以使用的特殊攻击种类繁多，令人眼花了乱。更加上在与敌人作战之前可以恢复HP值的特定场所的改定，我们不能不为设计者的一片苦心叫好。



↑虽然敌人看上去纯真可爱。但他的攻击，却一点也不含糊。千万别被他的外表迷惑。



←战斗中如果战胜对方，对方可成为自己的朋友。随着游戏的深人，敌人中的大人增多



←画面上飘溢着田园气氛。难道冒险故事就是以这个少年展开的吗？

图像清晰 背景真实的画面引人入胜！



←事件画面的一部少年的冒险即是从此开始的…

→在这里将会发生什么样的战争呢？有待游戏者自己进行。

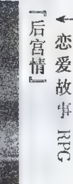
“TILK”的全篇都活跃着生动活泼的角色。无论是人物形象，或是美丽的背景图画、都是孩子们津津乐道的话题。游戏的主题是“爱”与“温情”，贯穿在少年的冒险游戏，并成帮助其成长的主题在不知不觉中也将渗入你的心中。

要CHECK



画面为电脑版

以美少女格斗游戏“前进VG”成名的TGL，相继推出的A·RPG“索德坦斯”和“遥远的地方”系列，在游戏中引起轰动。这次推出的“TLIK”也融入了TGL的全部心里，好坏有待玩家评定。



←恋爱故事RPG『后宫情』

(新)新登字 08 号
责任编辑:王琪
封面设计:刘兵

′96 电子游戏典藏本

王　丰　编

新疆大学出版社出版
(乌鲁木齐市胜利路 14 号　邮编 830046)
全国新华书店经销
乌鲁木齐市新艺印刷厂印刷
16 开　　11 印张
1996 年 10 月第 1 版　　1996 年 10 月第 1 次印刷
印数:1－5000 册

ISBN7-5631-0586-7/I·95
定价:22.00 元



6
本
SHOHOKU
10

TOBAL NO.1

TOBAL 第一勇士

丘吉·乌

奥拉姆斯

艾朋

豪姆

菲·布鲁斯

玛丽

伊鲁·由伽

格林·卡茨

ISBN 7-5631-0586-7



ISBN7-5631-0586-7/I·95
定价：22.00元

感谢名单

扫描：睡神 丌dhx

特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

方形仙人球

于善洋

本·拉风

Katana